掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.191

专题企划

天上一轮满，人间万里明

小话中秋

特快专递

节奏猎人 和声骑士 3DS

花边骑士 PSV

加速世界 银翼觉醒 PSP

攻略透解

小小大星球 PSV

战国无双 编年史 2nd 3DS

恶魔召唤师 灵魂黑客 3DS

失落英雄 3DS PSP

游戏将笑脸串联

2012年东京游戏展特别报道



赠品

《小小大星球》中秋主题海报

TGS 抽奖预告

和去年一样，小编在前往东京参加 TGS 的同时，是不会忘记我们可爱的玩家们的。我们将在 192 辑《掌机王 SP》中举行 TGS 来信抽奖环节。现在不妨先看看我们为大家准备的奖品



《怪物猎人 4》主题单肩包 2名



《怪物猎人 4》主题清凉扇 2名



《街头霸王对铁拳》收纳包 1名



《怪物猎人 3 G》主题文件夹（双份） 1名



SEGA 超大购物袋 3名



《圣人协奏曲》清凉扇 1名



《终极军团》荧光棒 2名



《初音未来 女歌手计划 f》清凉扇 4名



《勇者斗恶龙》史莱姆清凉扇 1名



《幻想生活》主题文件夹 2名

掌机情报站 东京游戏展特别版
现场展台巡礼
现场重点游戏试玩报告
TGS出行随想——白菜劳累记
Showgirl&Coser靓照合集

卷首特报
P4
游戏将笑脸串联 2012年东京游戏展特别报道

攻略透解
P161
齐齐来创造属于你的星球吧！

系统介绍
全流程攻略
隐藏道具收集

小小大星球 PSV

苍红激斗、乱世无双！

攻略透解
P176
无双演武新增关卡攻略
全90把专属武器资料
全180张战历拼图条件

战国无双 编年史 2nd 3DS

攻略透解
P206
跨越15年的名作复苏！

系统详解
主线流程
时幻回廊攻略

恶魔召唤师 灵魂黑客 3DS

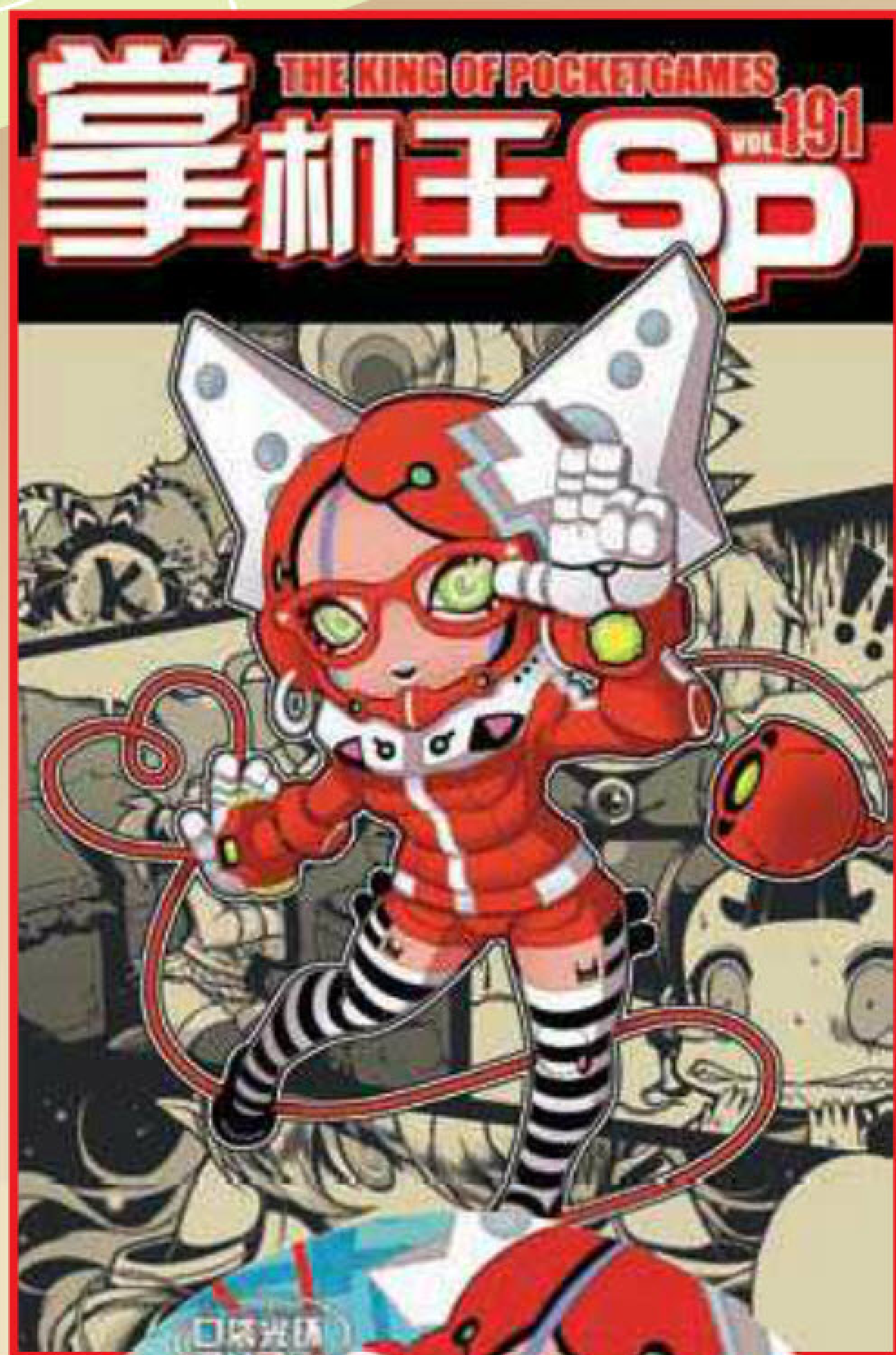
掌机王Sp VOL.191

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：
封面画师：MILK
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.191

http://www.tudou.com/programs/view/MSfZdZx9N6A/
密码 kdgh0191

目录

游戏索引

游戏类型说明
内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明
内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

投稿须知
1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏将笑脸串联

2012年东京游戏展特别报道



Introduction 卷首特报 Specially Report

文 全体文编　美编 Juxi

由社团法人CESA主办的日本最大规模游戏展会“东京游戏展2012”于9月20日正式开幕，如同往年一样为期4天。去年的SCE把握了PSV即将发售的东风，以诸多新作试玩成为场中的焦点。今年年末虽然有另一款主机Wii U的发售，但其生产方任天堂依然缺席TGS，不过第三方Koei Tecmo Games则提供了《无双大蛇2 超级版》和《三国志12》的试玩台，现场游客也能实际摸一摸Wii U了。此外，NBGI的展台也提供了Wii U版《铁拳TT2 Wii U版》的试玩。软件方面则集结了《怪物猎人4》、《如龙5》、《潜龙谍影崛起 复仇》等话题大作，它们也不负众望地吸引了庞大的人气。

在展厅的5厅和6厅，以Gree、gloops为代表的手机游戏厂商展出了面向智能手机开发的各种游戏。传统玩家始终会觉得这些手机游戏不登大雅之堂，而实际上Gree目前在日本游戏界也堪称呼风唤雨，与Square Enix、Capcom、Konami等传统大厂都有密切合作。另一项数据统计，本次展会上展出的智能手机游戏数多达265款，功能手机和平板电脑的游戏分别以142和100款分别第二第三，接下来才到与我们距离较近的PS3、3DS等传统游戏平台，无怪有玩家戏谑地称其为“东京手游展”了。

四天下来，本届TGS的来场者总数达到22万3753人，以1000人的微弱优势刷新去年的纪录，不过坦白说，传统游戏的地位受到严重冲击是不争的事实，有着大资本投入和应运而生的高品质是TV GAME得以生存的防线，以此寄希望于我们钟爱或曾经钟爱的那些游戏公司们，带来更多打动人心的非快餐佳作。

掌机情报站

东京游戏展特别版

事件 索尼于9月19日举办东京游戏展展前发布会，PSV若干新作公布





在TGS开展的前一天下午，索尼照惯例举行了展前发布会。发布会上除了公布了家用机方面的新版PS3外，又公布了红、蓝两种颜色新色PSV，此外，PSP也将从原先的16800日元降价3000日元，以13800日元的价格促进销售，通过PSP丰富的软件阵容吸引更多玩家进入PlayStation家族。硬件环节结束后，Marvelous AQL、Koei Tecmo Games和NBGI三家软件商带来了6款PSV新作，分别是Marvelous AQL的《瓦尔哈拉骑士3》、《闪乱神乐 忍者对决》和风A・RPG《胧村正》的移植版；KT社则带来了由ω-Force全力打造的新作《讨鬼传》，而NBGI除了宣布了全新的高达动作游戏《高达破坏者》外，还宣布了《噬神者2》的跨平台计划。不过诸多消息中也难免有不和谐音——那就是稻船敬二的《灵魂献祭》宣布从原定的2012年内延期到明年发售，年底大家只能下载到其试玩版。





《讨鬼传》是以“和风女性与巨大怪物作战”为基调的动作游戏。目前游戏只放出了CG动画，尚且无法窥视游戏的实际玩法，不过ω-Force宣称本作的定位与《无双》完全不同，基本可以确定不是传统的“割草”玩法。那么是否会像《联合突袭》那样是一款狩猎游戏呢？起码从目前着重突出的单人女主角来看，这个可能性也不算高，也许会是一款较为正统的单机动作游戏。本作预定在2013年发售。

《高达破坏者》将横跨PS3和PSV两个平台。尽管影像中战斗方式包含了《VS》和《战争》这两大系列的相似要素，但制作人宣称破坏才是本作的主题，它将颠覆历代高达游戏给予玩家的固有印象。

其中，早已公布了PSP版的人气动作狩猎游戏《噬神者2》宣布登陆PSV的消息证实了大家一直以来的猜测，本作将于2013年同时在两

个平台上推出，玩家可跨平台联机。另外官方说明了两个版本的区别：PSV版较PSP版画面表现会更加优秀；游戏的操作会因按键设置而有所区别。除此以外这两个版本的内容基本是完全一样的。

本作新增加了众多有趣的要素，除了各种绚丽的新必杀技，还增添了角色的个人特殊事件，玩家可以通过触发这些事件来增加与同伴之间的感情，以此学会新的技能。



▲本作新增的参战角色艾莉娜・德尔・弗凯尔拜德（CV：阿澄佳奈）。





软件 PSV将对应PlayStation Plus服务

SCE预计从11月开始向PSV提供PlayStation Plus服务。PlayStation Plus是PSN上的一项定额付费服务项目，玩家加入了该项服务后，可以在限定期限内免费玩游戏、并以打折价购买各种下载商品，付费机制为月额500日元，年费5000日元。此外，如果之前已经通过PS3购买了该项服务，那么用同一账号可以免费在PSV上利用到该功能。PSV详细对应的功能如下：

1.在付费时间内，可以免费无限次、无限时地游玩特定的游戏，不过对应的游戏会随着日程而变更。

2.以特别价格购入特定商品。

3.可以将游戏的存档保存在服务器上，每名用户均有1GB的网络空间，用以保存卡带版或数字版的存档。

4.在经过用户的许可后，PSV可实现在线自动更新系统等自动下载功能，下载完毕后会自动切换到待机模式。

5.让玩家的奖杯情报自动与PSN服务器同步。

软件 《跨过我的尸体》续作登陆PSV



在去年TGS上已经公布过制作计划的PS名作RPG《跨过我的尸体》在沉寂许久后终于放出新情报，确认将作为PSV的游戏推出。该消息的宣布并非在索尼的展前发布会，而是在幕张会场直接作为惊喜彩蛋显示在SCE展区的主显示屏上。制作人表示，游戏的制作于东京和熊本两地交互进行。虽然直接公布出的情报并不多，但大屏幕



上连番演示的角色设定画和游戏画面已经将游戏的基本轮廓呈现出来。可以推测，前作的朱点童子和太照天昼子这对姐弟在新作中依然有不小的戏份，而最为重要的，是本作战斗画面的美轮美奂——敌我双方均以漂亮的卡通渲染显示在屏幕上，呈斜角度的纵深分布，更具临场感。

软件

《圣人协奏曲》试炼篇即将完结

在本次东京游戏展上，《圣人协奏曲》的制作人土屋晓公布了游戏的最新章节“世界包Vol.4 试练篇最终幕～宝石与心灵～”正在精心制作中，再过不久就会与玩家们见面。在第三章中留下的各种谜题都将在本章中揭开真相，第四章将是这部作品第一季的完结篇。





软件

全程触控操作、轻松享受一骑当千的快感，《真·三国无双 SLASH》登陆智能手机平台

《真·三国无双 SLASH》是Koei Tecmo Games公司的一次新尝试，为的是让玩家能够用最简单的操作来体验《无双》的乐趣。游戏可在iOS与Android系统上执行，预定今年秋季放出软件下载。和制作人介绍的一样，游戏的操作非常简单，玩家通过点击地面就可以移动到该位置，点击敌人进行攻击，横着划线发动蓄力攻击，即使是动作游戏初学者也可以轻松上手。完成关卡后可以获得经验值点数、武器等报酬，系统设定简单传统。





软件

《初音未来 女歌手计划 f》增加新角色DLC，多罗猫梦之共演！

大受FANS好评的《初音未来 女歌手计划 f》将增加三名DLC角色，分别是重音、弱音、亚北。另外初音还将和多罗猫一起合作，游戏中会增添多罗面具、背包等7种多罗主题的DLC饰品，看着初音身着可爱的多罗配



▶7件主题道具中不仅是多罗的，还有小黑相关的道具哦。

件起舞一定非常有趣。目前DLC的具体日期尚未公布。





软件

更加轻便简易，《梦幻之星在线2》操作进化

TGS上放出了《梦幻之星在线2》的PSV版试玩。较以往其他版本PSV版在操作上有着不小的变化，利用PSV的触摸功能，玩家只要点击画面下方的动作栏就可以轻松完成使用道具、PB连锁等动作，操作变得简易许多，移动和普通攻击这类传统动作依旧是利用十字键和○、□等。本作预定2013年春采用网络下载方式发布，下载和进行基本游戏是完全免费的，游戏中的部分道具需要玩家花钱才能获得。







软件

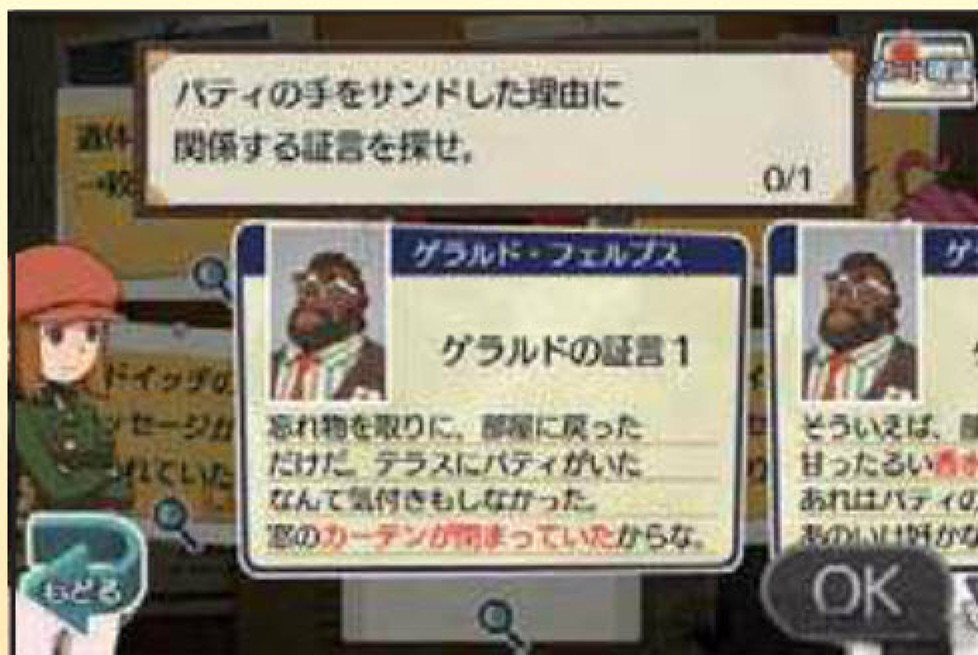
《怪物猎人4》确定于2013年3月发售

9月20日，Capcom在TGS幕张会场的自社舞台活动上宣布《怪物猎人4》的发售日定于明年3月。和去年的《MH3G》境遇相同，本次的《MH4》在会场也提供了大量试玩台，《掌机王SP》的小编白菜也参与了试玩，详细可参见后文的试玩报告部分。本辑的口袋光环还收录了制作人的演示视频，披露了新武器的用法、既有武器的新动作，以及引入高低差概念后游戏玩法的改变。

软件

人气推理系列新作《雷顿兄弟·神秘屋》登陆iPhone系列平台

这一次的主人公是“《雷顿教授》系列”主人公的儿子——阿尔芬迪·雷顿，他和助手露希·克雷拉正在对酒店发生的一起杀人案件展开调查。游戏分为搜查部分和推理部分，事





件发生后会进入搜查部分，玩家通过点击屏幕可360°旋转画面、在场景中寻找重要的证据，当搜集到一定程度的情报后就会进入推理部分。

系列以往的作品中会有各种解谜小游戏，不过本次的作品没有这些部分，纯粹以搜查和推理为主。本作已于9月21日开放了下载，售价1200日元。

软件

历代洛克人大集合！i OS系统用《洛克人 Xover》





《洛克人Xover》是集结了系列历代众多角色的横版过关游戏。故事讲述了因某种原因，原本没有交集的世界交错在了一起，在邪恶势力的袭击下历代的英雄们陆续倒下，世界陷入了绝境之中。这个时候，站出来的是一位全新的洛克人——OVER-1。



游戏进行时画面会强制向前移动，玩家需要操纵洛克人打倒不断涌出的敌人。击败对手后可以获得卡片，通过装备卡片OVER-1会学到各种各样的技能。游戏预定于2012年年内开放下载。

软件

NBGI公布《数码宝贝》15周年纪念作品第三弹《数码宝贝大冒险》

NBGI宣布将于2013年在PSP上发售RPG《数码宝贝大冒险》，售价未定。本作是继PSP的《数码宝贝世界 复原》、iOS的《数码宝贝十字军》后的第三款15周年纪念作品。游戏根据1999年的同名动画改编，讲述了被放逐到异世界的孩子们为了返回现实世界而展开的大冒险。在异世界中遇到的数码宝贝和同伴们将伴随着孩子们成长，具有相当的故事性。





事件

成绩喜人，日本Falcom向上修正财年业绩

9月14日，日本Falcom发表申明，表示结合最近的业绩动向等原因，将针对去年11月11日发表的2012财年（周期为2011年10月1日～2012年9月30日）预想业绩进行向上修正。其中财年营业额维持去年预想的13亿不变，营业利润和经常利润从去年预想的2亿5000万日元上调为3亿2500万日元，财年纯利润从之前的1亿5500万日元上调为2亿200万日元。



至于上调财年预想业绩的原因，Falcom表示在于今年7月26日发售的PSP游戏《那由多的轨迹》获得了理想的销售成绩，而今年9月27日发售的PSV新作《伊苏 塞尔赛塔的树海》前期预约情况也不错。利润率更高的新作游戏下载版的销售比率提升，也是营业利润、经常利润和纯利润预计将高于之前预想业绩的重要原因。

此外Falcom也补充道，这次业绩修正的数据是基于目前得到的情报而预测而来的，2012财年的实际业绩数据可能会因为各种原因与目前预测的有所出入。

事件

“新浪漫系列”将举行万圣节活动，置鲇龙太郎出演



Koei Tecmo Games宣布，将于今年10月21日在日本神奈川县太平洋横滨国立大会堂举行的“新浪漫・万圣节派对”，将会由人气声优置鲇龙太郎出演。所谓的“新浪漫系列”，即原Koei旗下《遥远的时空中》、《金色的琴弦》、《安洁莉可》等知名女性向恋爱游戏系列的总称。在宣布该消息之后，Koei Tecmo Games的门户网站GameCity中已经开始优先发售该派对的门票，优先发售期间为9月10日至9月18日。

本次派对，是“新浪漫系列”首次举行以万圣节为主题的活动，分为白天和夜晚两场演出。其中白天派对12点30分开场、13点开演，夜晚派对17点开场、17点30分开演。根据坐席的不同，活动的票价也分各个级别，其中仅在优先发售期间有售的特等席（SS席）售价为8800日元（昼夜两场套票1万7600日元），普通席（S席）售价为6800日元。预计在活动期间，将会有担任“新浪漫系列”角色声优的豪华声优阵容现场表演Live、脱口秀等精彩舞台节目。

软件

Square Enix再掀视觉革命？



继去年成功召开面向开发者的公开会议之后，今年11月23日、24日将继续召开为期两天的主要面向业内人士（目前从事游戏开发的人员、CG动画制作者、希望加入游戏界的学生）、技术人员的游戏开发情报公开会议。在今年E3上发布的“烈火理念 最终幻想即时技术DEMO”（Agni’s Philosophy – FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO）的开发情报将是这次讲义的中心，厂商也会在时间允许的范围内详细公开尖端即时演算CG影像作品的制作秘闻。此次公开会议门票免费，不过需要事先在Square Enix的官方网站提出参加会议的申请。

软件

《美食的俘虏》移师3DS

根据人气动漫改编、已在PSP上推出过两作并相继获得不错成绩的《美食的俘虏》将登陆3DS平台。3DS版全名《美食的俘虏 美食怪兽》（トリコ グルメモンスターズ！），将于今年冬季发售，是一款原创RPG作品。在游戏中玩家需要与美食怪兽协力来进行战斗，玩家可以用特殊武器捕捉美食怪兽，并对捕捉到的怪兽进行育成，让它们在战斗中辅助自己。《美食的俘虏》由日本漫画家岛袋光年创作，于2008年起开始在《周刊少年JUMP》上连载，是近几年人气颇高的动漫作品。

周边

日本Falcom宣布于9月27日推出PSP游戏《那由多的轨迹》的OST。OST将采用双CD的形式推出，其中将会收录在游戏中出现的所有背景音乐，作为附加歌曲，OST中还将收录jdk乐队主唱小寺可南子所演唱的游戏片头曲的完整版本，以及游戏发售前日本各大零售店头、网站上播放的“完全正式DEMO影像”的使用曲《冒険への扉》。这套OST售价为3129日元，而在实体版推出的同时，厂商也会在苹果的iTunes Store以及《FAMI通》官网的音乐下载区提供OST的数字下载版，售价为2400日元。



软件

《新·深爱》第二次版本更新



Konami于本日起开始提供3DS游戏《新·深爱》的第二次版本更新，本次更新包括原内容的修正改善以及追加内容的提供。原内容的修正改善主要包括：部分操作变得高速化优化操作感、日程表输入画面和相册操作性优化、“无意识通信”收信时的数据反映方式改良、暂时停止的部分ToDo的重新开始以及ToDo事件的改善等。而追加数据主要在于“无意识通信”中的游戏事件追加配信。《新·深爱》是目前日本国民美少女恋爱游戏《深爱》在3DS平台的首款作品，发售初期因为各种BUG而饱受玩家恶评，而随着3DS开始支持DLC和在线数据更新，之前存在的各种问题也开始迎刃而解。

事件

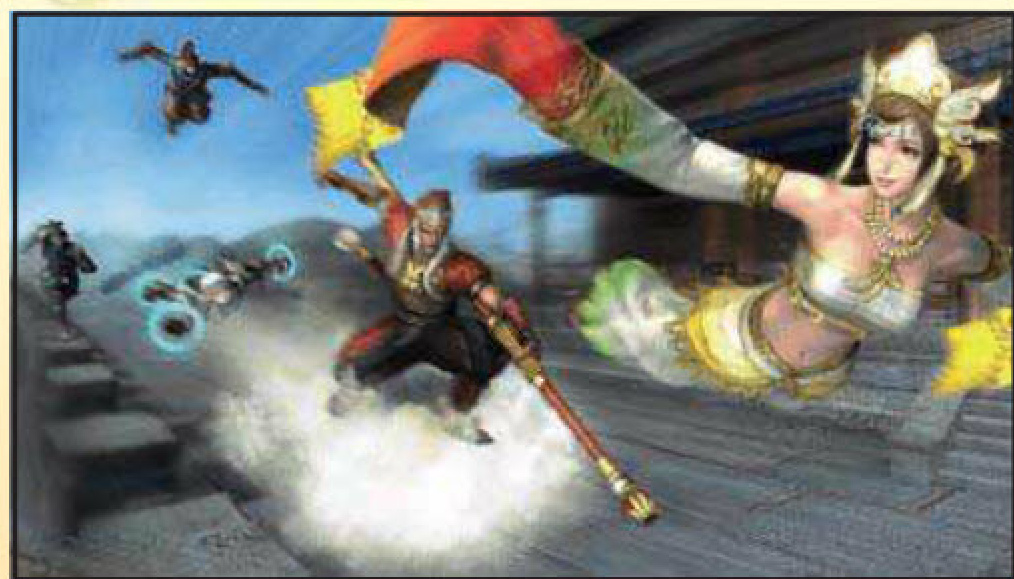
《重力异想世界》摘得日本游戏大赏2012桂冠



PSV原创游戏《重力异想世界》在日本游戏大赏2012中，荣获了“大奖”的最高荣誉。为此，游戏的制作人外山圭一郎在Twitter上激动地表示因为之前完全没有期待过会得奖，所以这个结果太过于难以置信，为此他对支持这款原创作品的玩家们表示深深的感谢。同时，他也表示将会在续作中再接再厉继续加油。此举被外界认为是变相透露了续作的存在，不过SCEJ官方目前仍未公布关于续作的任何正式情报。《重力异想世界》是今年2月SCEJ在PSV上推出的原创游戏，凭借独特的游戏性和画面风格在缺乏大作支持的PSV上获得了玩家们的一致好评，SCE全球工作室老大吉田修平曾表示如果这款游戏卖不好则问题来自于目前业界本身。

软件

《无双大蛇2 特别版》追加最新DLC



Koei Tecmo Games于本日提供了目前正在发售中的PSP游戏《无双大蛇2 特别版》的最新DLC，内容包括新壁纸“疾如风”和“全员集合”（每张售价20日元）以及售价200日元的追加剧本套餐6。追加剧本套餐中包括兽救援战、至宝夺回战以及内讧仲裁战三个新剧本（其中包含了特定角色的追加武器），此外还包括了来自历代“《真·三国无双》系列”作品中的经典背景音乐。而追加剧本套餐7、8、9则于9月27日提供下载，每个套餐售价均为200日元。《无双大蛇2 特别版》移植自家用机平台的《无双大蛇2》，并在其基础上追加了新的使用角色和模式。

硬件

3DS LL再推蓝黑新色



9月25日，任天堂宣布将于10月11日发售新的蓝黑色3DS LL，价格与其他颜色一样均为18900日元。该机型是继红黑、银黑、白、粉白四种颜色后的最新款，特点是外侧为蓝色，而内侧和触控笔均为黑色。



现场展台巡礼

Sony Computer Entertainment

圆润全面，而又磨去了棱角的主人公



索尼和气文弱，早几年在游戏业乃至家电业都混得风生水起之时，照样有为数不菲的批评家们动辄就喜欢对该厂扫一梭子子弹，近两年受到各方的挑战倍显步履蹒跚，被讽刺挖苦更是家常便饭。不过“来 TGS，看 SCE”可不是白说，注定无法打破日本人门户之见的微软今年从 TGS 引退，传统硬件商只剩 SCE 一家。无论平时怎么节衣缩食，一旦到了一年一度那 9 月的幕张展厅，索尼得像老百姓过年一样拿出一大笔操办排场。今年的索尼展台按照机种类别划分区域，以正对展台的角度看，左手侧是家用机 PS3 的作品，右手侧为掌机 PSV 和 PSP 的主题展区，一共设置了 50 款未发售游戏的试玩台。

初日刚进展厅时，这儿明显没有去年热闹，毕竟去年 PSV 还未出阁，大家都抢着一亲芳泽，今年则需要更多的干货方可营造出去年的人挤人、排队一小时玩一次的氛围来。不过到了下午，人流还是密集起来了。为了防止像去年一样水泄不通的情况发生，SCE 对在 PSN 上付费使用 PlayStation Plus 的日本国内会员实施了优待，该类会员可以有别于普通玩家，前往贵宾试玩区游戏，限额 420 名。



▲位于展台的中央通路，可以看到展前发布会上公布的新款 PS3 和红蓝两色 PSV。

PSV 区重点宣传的《灵魂献祭》吸引了大量跃跃欲试的玩家，大家需要凭手中对应各游戏的整理券分开排队，才能玩到心仪的作品。已经开始运营 PC 版的《梦幻之星在线 2》也同时推出试玩，PSP 区则能玩到《纸盒战机 W》。PS3 区的重心是《生化危机 6》、《潜龙谍影崛起 复仇》、《真・北斗无双》等从年末到明年春天的话题作品。此外，玩家还能利用 PSV 的 AR 机能从 PSN 上下载专用活动软件《东京游戏展侦探团 寻找消失的女间谍》，通过在现场寻找特定的 AR 标志来解开谜题，非常有趣。



▶PSP 展区的入口附近，是周边机器和周边商品的展示角。



▶部分游戏对应头盔演示器，展台小姐会亲切地帮助游客佩戴体验。

一游入魂舞台活动

在9月22日和23日这两天面向大众的一般公开日里，索尼进行了展前发布会上预告的“一游入魂”，邀请豪华嘉宾参加，掌机游戏《梦幻之星在线2》和《索尼全明星大乱斗》均为活动素材。《梦幻之星在线2》环节，SEGA的主制作人酒井智史和PSV版的菅沼裕穿着相同的T恤登台，该T恤被称为“PSO应援团T恤”，在SEGA的商品贩卖区有售。活动上放出的新情报表示，PSP版《梦幻之星 携带版2》的服装将在PSV版《PSO2》里登场。



▲T恤的图案并不花哨，但很穿得出去。





▲《PSP2》中将客串到《PSO2》的服装。

“多罗世纪一本胜负”是舞台活动的另一环，在瑞奇和麻布仔的应援下，治愈系角色井上多罗上台宣传年末PS3和PSV的跨平台作品《索尼全明星大乱斗》，然而由于多罗的手受形状所限，无法细化操作，因此由SCEJ的工作人员代劳。（不由令人想起跟哆啦a梦猜拳的笑话。）虽然国内玩家普遍不太看好这款游戏，但由活动展现出的画面和系统来看，本作即便不能成为销量上的黑马，但素质没准会高过你的预期。



Square Enix

避重就轻的游龙

喜欢SE的掌机玩家看完今年的TGS也许会感叹一下：“人生真是寂寞如雪啊。”翻开半个月前的游戏发售表，便可觉察出SE对PSV的选择性无视并没有在TGS上被打破，当然3DS也未能幸免，仅仅给了一个供下载了体验版玩家们聚集的《BDFF》主题角，让大家进行邂逅通信，尽可能地提高试玩版存档的质量，方便其继承到正式版后顺利攻关。在诸多家用机游戏、PC游戏乃至网游的包围下，掌机游戏显得孤



立无援，不过其他游戏也与掌机游戏一样未能幸免——展区里竟然连一个试玩台都没有。

作为惯例的剧场依然维持了去年的开放式格局，玩家可观看其播放的最新游戏影像。首先播出的是《DQ Ⅹ》的广告CM，然后陆续有PSP《最终幻想Ⅲ》、3DS《勇气原点》、PS3&PC的《最终幻想ⅩⅣ》改良版、街机《猩红之王 重制2》等作品，备受重视的手机游戏也一下子播出五六款作品，其中不乏诞生自传统游戏平台上的大作的衍生系作品，如《美妙世界 Solo Remix》、《帝王沙迦》等。在影像的最后，揭示《王国之心》将要推出两款新作，其一名为《网页版王国之心》（暂名），顾名思义便是PC平台上的了；令一款则是PS3的《王国之心HD 1.5重制版》，该重制版包括了追加了新要素的初代《王国之心 最终混合版》和NDS平台上《王国之心 记忆之链》的高清化游戏，此外，NDS《王国之心 358/2天》的故事会以HD版影像的方式收入其中，玩家购买一盘游戏就能领略到3个故事的魅力了。



▲画师们的插画陈列墙，以纪念《最终幻想》25周年。

总的而言，今年的SE散发出强烈的社交网游气（其他传统软件商也有，但倾向性没有这么重），虽然追求利益不是什么罪，可昔日那些闪耀的招牌，何必都是撒手不管的态势呢？



▲为《BDFF》的试玩版玩家提供固定邂逅地点。


▲利用3DS的配套软件，《DQ Ⅹ》的爱好者在会场内互相邂逅通信，即便是不针对普通游客开放的两天媒体日里，这些玩家也络绎不绝。

NBGI

儿童大人气

今年NBGI也是PS3、X360、3DS和PC多平台展开，其中主打的游戏为PS3《无尽传说2》和《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》以及3DS《跨界计划》三款，每款游戏设有大型的试玩区，并且还有展台活动。

而在8号馆NBGI则设有家庭区，出展了3DS的《火影忍者SD

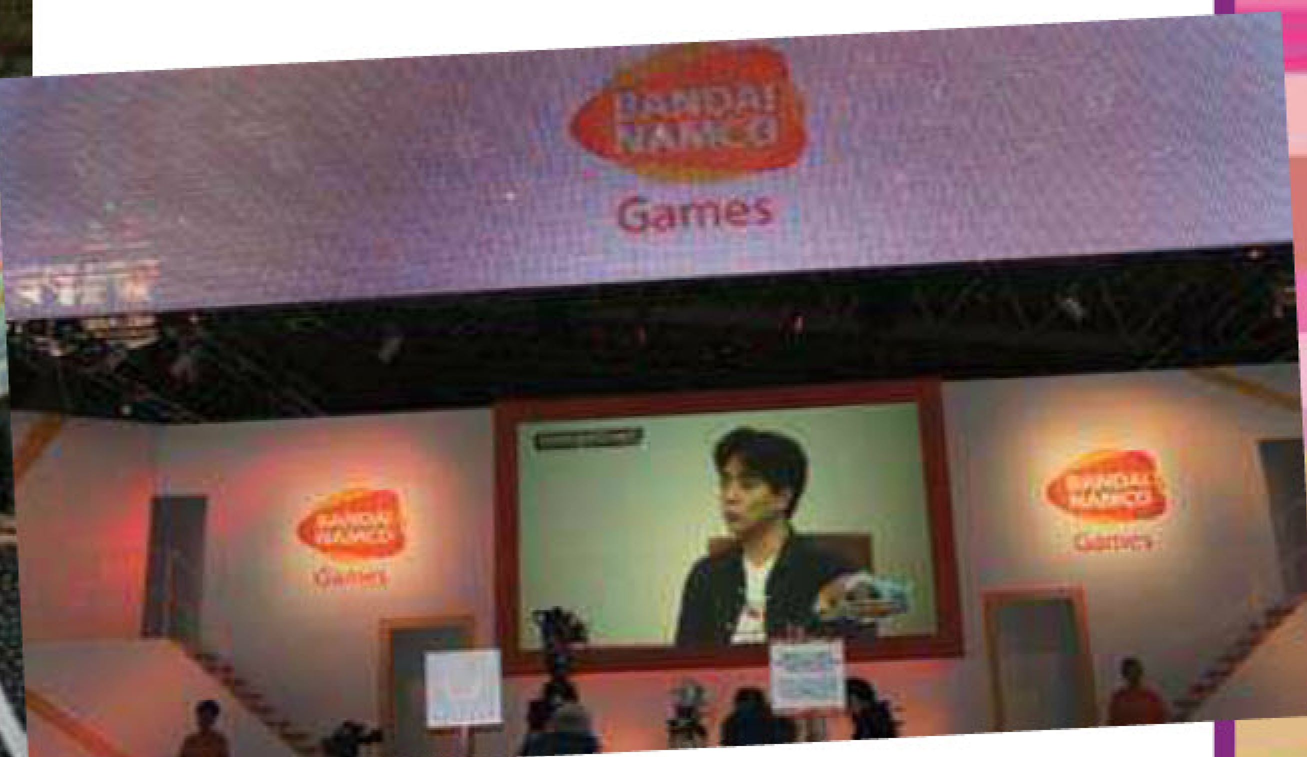


力量疾风传》、《豪宅生活 拓麻歌子》、《偶像活动 灰姑娘课程》等儿童向游戏，并且也设有试玩台，非常受儿童的欢迎，所以可以看到大部分都是父母带着孩子在此排队。

另外PSP和PSV的作品都为影像出展，包括了《SD高达G世纪 超世界》、《假面骑士 超巅峰英雄》、《偶像大师 闪亮音乐祭》、《噬神者2》、《召唤之夜3》、《AKB 1/149 恋爱总选举》等。



▲小小的试玩台边挤满了父母和孩子。



▲正在播放的《SD高达G世纪 超世界》影像。

《跨界计划》舞台活动

《跨界计划》的舞台活动共有两场，分别是9月20日的“开发者宴会”和22日的“特别跨界舞台”。在“开发者宴会”中，Capcom的北林达也、土屋和弘，SEGA的寺田贵治、本山真二，NBGI的冢中健介等制作人登台，围绕游戏的制作展开了对谈，期间还披露了不少开发阶段的秘闻。接着舞台的大屏幕上开始播放原作以及本作的画面，通过相同的画面来比较经典场面的还原程度。在活动的最后还发表了将于10月11日～28日开始配信道具“ジェイド・メダル”（效果为HP+800/TEC+100/入手经验值提升20%）的兑换码以及游戏限定版的内容信息。



▲初次公开的完整版OP。

22日的“特别跨界舞台”则请来了置鲇龙太郎（“《洛克人X》系列”Zero）、横山智佐（“《樱花大战》系列”真宫寺樱）、浅野真澄（“《.hack》系列”黑玫瑰）三位声优，活动一开始大屏幕上先放映了本作的OP，并且还有高桥洋子的留言影像。接着三位声优开始进行制作人给出的挑战游戏100连击的任务，最终三人成功地完成了挑战，令制作人都大感意外。活动最后三位声优再一起观看了游戏中来自不同作品角色间的有趣对话。



▲作品制作人轮番讲解游戏开发秘闻。

《噬神者 2》舞台活动

《噬神者 2》的舞台活动活动名为“《噬神者 2》新概念发表会”，制作人富泽佑介和导演吉村广登场对本作的三个新概念进行了介绍。第一个概念是“必杀技进化”，当持续使用一个武器的技能达到一定次数后，技能就会进化为更为强力的必杀技。第二个概念是可以让同伴间的羁绊成长的“角色剧情”，每个同伴都有自己的专用剧情任务，如果能完成这些任务的话就能加深与同伴的羁绊，让同伴习得必杀技，这些任务都是独立于主剧情之外的，玩家可选择喜欢的角色进行其任务。第三个是“荒神联系”和“无线系统”，荒神联系是指荒神之间不再各自为战，它们更有团队合作意识地与玩家展开周旋，让任务更具挑战性；而无线系统则是指通讯员和同伴会通过无线电与玩家联络，通过字幕和声音告知玩家瞬息万变的战况。



▲台场卡农的声优广桥凉也作为特别嘉宾登场。

活动后半还公布了两名新参战角色，一个是前作艾里克的妹妹艾莉娜（CV：阿澄佳奈），另一个则是以前作的台场卡农（CV：广桥凉），因为本作是前作的 3 年后，从原画中可以看到已经 22 岁的她变得更加成熟，不过笨手笨脚的毛病依然没变，游戏中经常会误射同伴。

Capcom

重量级作品大量投入

今年 Capcom 在 4 号馆出展，掌机主打作品以《怪物猎人 4》为首，再加上《雷顿教授 VS 逆转裁判》、《逆转裁判 5》和《终极军团》等大作，阵容可以说非常强大。特别是《怪物猎人 4》，展出区域之大无论是在 Capcom 还是整个会场来说都是数一数二的，当然人气也一样，试玩区内外无论何时都是人满为患，要试玩就必需在开馆后第一时间来领取预约券，否则就只有在展区外围看宣传影像的份了，另外顺便一提，今年《MH4》的试玩赠品也是挎包，白菜千辛万苦排队试玩回来的两个挎包会作为这次 TGS 特辑的抽奖奖品送给读者，喜欢《怪物猎人》的玩家可不要错过哦。


▲《逆转裁判 5》的试玩区，做成了崩坏的法庭的样子。

相比 3DS 阵容的火爆，Capcom 的 PSP 和 PSV 的阵容就冷清了许多，PSV 只有一款《街头霸王对铁拳》，并且还要和《怪物猎人 Massive Hunting》、《洛克人 Xover》等智能手机游戏挤在一个试玩区，而 PSP 在媒体日则没有游戏出展，到了一般开放日也只有一款已经发售的《艾鲁猫方块》试玩，两边的温度差形成了鲜明的对比。



▲这次 Capcom 也出展了不少智能手机游戏。

《怪物猎人 4》舞台活动


▲今年《怪物猎人 4》的舞台活动依旧是这两人坐镇。

今年的《怪物猎人 4》舞台活动也是由辻本良三和藤冈要两人主持，在看完了 PV 后，两人围绕游戏的概要进行了简单的讲解。首先是本作的标题怪物和艾鲁猫的合体技，PV 里出现的黑色巨大怪物即为本作标题怪物，不过活动上只公布了科·马伽拉(ゴア·マガラ)的名字，详细信息还在保密阶段，另一个艾鲁猫合体技在本辑的《MH4》前线狙击了有详细介绍，这里就不赘述了。接着是本作的据点情报，这次的据点并不是固定，而是会随着商队的前进而不断变换，比如刚开始的据点是巴尔巴雷，而随着游戏进行，则还会到达新公布的纳古利村（ナグリ村）。活动最后介绍的是本作主打的高低差要素以及新武器“操虫棍”，以往作品中从下往上走不高的阶段时，需要按 A 键爬上去，而这次只要保持移动状态就会自动登上去，大幅减少了停顿，而从上往下的话虽然也是跳跃，不过这次则还加入了攻击要素，从而衍生出新的空中战法，比如当跳跃攻击打到怪物的特定部位时就能爬到怪物身上，这时需要连打 X 和 A 键来累积积蓄槽以及按住 R 键不被怪物甩下去，积蓄槽满了后就能让怪物陷入倒地硬直；新武器操虫棍是可以操纵猎虫采取怪物体液来强化自身，并且不借助高低差也能进行跳跃攻击，也就说想爬到怪物身上时不会受到高低差要素的限制。



▲辻本良三在讲解操虫棍的特征。

《逆转裁判 5》舞台活动



▲左边的男性为江城元秀，右为山崎刚。

为《逆转裁判 5》舞台活动主持的是游戏制作人江城元秀以及剧本导演山崎刚，两人针对游戏初次公开的影像、新系统、新角色以及主人公成步堂龙一等注目点进行了介绍。初次公开的 PV 以法庭破坏为内容，当然这里并不是物理上的破坏，而是指的本作的主题“法庭崩坏”，因为冤罪和捏造使得法律和秩序被破坏。《逆转裁判 5》描写的是前作一年后的故事，因为八年前的某起事件而丧失律师资格的成步堂，因为要守住重要的约定、取回律师胸章，再次回到了法庭。岁月的累积不止使成步堂的年龄和经验的增加，其外表也变得更加成熟，而作为成步堂搭档的是新角色希月心音，她是刚入职的新人律师，专攻心理分析，而这也是本作的新系统——心灵透视，只要她在场，就可以看到嫌疑人陈述时的表情变化，从而指摘出有奇妙感情起伏疑点证词。接着是游戏画面部分的介绍，这次游戏的角色和背景都改成了 3D 建模，角色将会有更加生动的动作以及镜头会切换不同的角度，当然还对应 3DS 的 3D 功能，可以让玩家体验到更强的空间感。在活动最后，大屏幕又播放了一段影像，与开场时的 PV 相比，这段影像为全动画制作，包括成步堂在内的所有角色都是全语音出演，据制作人介绍像这样的动画会插入在游戏的重要场面中用来交代剧情，而负责动画制作的是做过《钢炼》和《交响诗篇》的 BONES。



▲成步堂龙一回归。

《终极军团》舞台活动


▲活动上公布了将配信试玩版的消息。

《终极军团》的舞台活动也在一般开放日的最终日举行，制作人小岛慎太郎、导演安保康弘和故事担当佐藤大登场，对本作的剧本、登场角色和多人游戏等魅力点进行了介绍。最后三人还用实机进行了多人联机演示，挑战的是体验版中的两个任务。另外活动中还公布了各种合作计划，包括和《怪物猎人》合作，游戏中会有和《MH》的雄火龙套装一样的防具登场，其他还有和饮食店饺子王将以及通信卡拉 OK 公司 JOYSOUND 的合作，其中饺子王将的饺子会作为道具登场，而 JOYSOUND 则会在其卡拉 OK 机型先行提供本作主题曲（May'n 演唱）的下载，还有游戏中会有以 JOYSOUND 为主题的装备登场。

《街头霸王对铁拳》舞台活动



▲潘多拉状态挑战爆破联合模式为初次公布的消息。

在《街头霸王对铁拳》的舞台活动上，制作人绫野智章登场，为与会者介绍 PSV 版的独有魅力。活动开始先是播放了一段活用 PSV 机能玩《街头霸王对铁拳》的影像，公布的第一个 PSV 版新要素是用潘多拉状态进行“爆破联合”模式，爆破联合是 PSV 版原创模式，在这个模式中玩家要与随机组合的 CPU 进行连战，当把潘多拉状态设定调成“ON”的话，就能以无限潘多拉状态进行挑战，当然，如果这时有别的玩家乱入挑战也同样是无限潘多拉状态，不过要注意这个要素并不是一开始就开放的，而是要游戏到达一定程度后才能解禁。另一个是利用 AR 功能与游戏角色一起合影，绫野智章还把 MC 的助手当成模特，拍下了她和隆的合照。活动后半是职业选手的表演赛和角色使用心得讲解，精彩的技术使得台下观众掌声不断。

《雷顿教授对逆转裁判》舞台活动

Capcom 在 9 月 23 日也就是 TGS 最终日举办了《雷顿教授对逆转裁判》的舞台说明会。本作的发售日终于确定为 2012 年 11 月 29 日，


▲三位男士左起分别是巧舟、日野晃博、竹下博信。

制作人竹下博信，导演巧舟参加了这次的舞台活动，为大家介绍本作的魅力。本作最初是由身为“《逆转裁判》系列”粉丝的 Level-5 社长日野晃博想要让“《雷顿》系列”能够和其比肩而提出的企划开始的。由于他的热切期盼，最终促成了和巧舟的合作。



▲和发售日一起公布的还有游戏包装。

接下来巧舟在舞台活动上进行了实机试玩演示，试玩的是第二章的审判部分，是《逆转裁判》的主人公成步堂龙一在独特的中世纪舞台开始挑战“魔女审判”的场面。魔女审判首先是在一个认定魔法当然存在的，质疑魔女存在的人都基本有罪的世界中，和现代社会的审判完全不通，在这样的异世界中成步堂将如何面对，如何逆转成为最大的看点。

询问部分也和之前完全不同“《逆转裁判》系列”都只有一个人进行证言，但是魔女审判过程中会有多名证人，称呼为“群众”，他们可以在证人台自由发言，打乱推理顺序。巧舟演示了这一次的新系统“等一下！”利用“等一下！”来威慑证人，从而发现证人证言中的新情报。同时还展现了由于一个证人证言的改变，其他证人的证言也发生相应变化的系统。在试玩结束后巧舟说“虽然好久没有本作的消息，但实际上已经将近完成，在这次活动结束后就会返回大阪继续制作，请大家多多期待。”制作人竹内宣布了早期预定的特典等内容，而促成这次合作的日野晃博则认为这一次的作品会是有趣程度凌驾于两部作品之上的作品，敬请大家期待。



▲巧舟正在演示全新系统“等一下！”。


▲“雷顿部分”巧舟也能得心应手。

Level-5

回归的活力超新星



去年 Level-5 并没有参加 TGS，而仅仅是赞助了一片休息座椅供玩家休憩，今年的 Level-5 强势回归带来了众多全新游戏供玩家试玩，包括《雷顿教授和超文明 A 的遗产》、“《雷电十一人》系列”多平台的多款新作、与 Capcom 合作的《雷顿教授对逆转裁判》、原创 RPG《幻想生活》、PSP/PSV 双平台的《纸盒战机 W》、手机平台《雷顿教授和世纪的七怪盗》等等。平台横跨家用机、掌机、手机平台。正中央的大屏幕上滚动播出各款游戏的宣传 PV，屏幕两侧的彩色装饰会根据 PV 内容不停变化颜色，整体感拔群，也显得更有气势。展区内还设置了体验区域，玩家可以试玩到 7 款作品。以 3DS 游戏为主，其中《雷顿教授对逆转裁判》以及《雷顿教授和超文明 A 的遗产》，试玩机器最多，排队的人也最多，两款作品的试玩部分都有解谜要素，要在 10 分钟的试玩时间内解决问题还是比较挑战玩家判断力的。“《雷电十一人》系列”也是这次展出重点之一，3DS 平台的有《雷电十一人 GO2 时空之石 热风・雷鸣》和《雷电十一人 1・2・3 元堂守传说》、Wii 平台的有《雷电十一人 王牌前锋 2013》。双平台的《纸盒战机 W》在试玩时可以挑战三个人的联机任务。除了掌机、家用机外，还有手机游戏的试玩台，数量虽然不多，但也能从中看到 Level-5 多平台发展的决心。所有展出作品均为试玩版，部分作品特意为了在 TGS 进行展出而调整了台词内容，这也是试玩的亮点之一。

Konami

试玩与舞台节目同样丰富



今年 Konami 的展台和去年差不多，通体红色的设计在配合顶上红白相配的 LOGO 显得分外惹眼。在展出游戏方面，今年的 Konami 依然是以小岛工作室的作品为展出核心，而主打作品自然是近期游戏媒体关注焦点的《潜龙谍影崛起复仇》，在现场 Konami 就提供了 50 台试玩机供玩家体验。当然 Konami 展台的试玩亮点不只有《MGSR》，今年 Konami 的展出从多方面出发，涉及的游戏平台非常广，包括 PS3/X360 上的《终极地带 HD 版》、街机游戏的《乐动魔方》的新作《乐动魔方 飞碟》、iOS 平台上的社交游戏《潜龙谍影 社交行动》。另外 PS3 和 PSV 上的两款《寂静岭》新作则放在 SCE 展台上供玩家试玩。



▲前作《乐动魔方》目前在国内街机厅非常常见，这次新作会不会引起街机厅的新热潮呢？

在舞台方面，Konami 依然是亮点多多。第一天的小岛秀夫便与声优菊池由美在台上向观众报告有关《潜龙谍影》电影版的进度情况，之后便请来了小岛工作室的制作人岡村憲明，向玩家介绍 iOS 的《潜龙谍影 社交行动》。而第二天的舞台上，Konami 则请来了曾扮演《御姐玫瑰 2》女主人公的性感女演员手岛优小姐，在台上亲身试玩《潜龙谍影 社交行动》以及《潜龙谍影崛起复仇》，值得一提的是手岛优小姐的海报在《潜龙谍影崛起 复仇》中有出现，而现场主持更要求手岛小姐在台上摆出海报中的性感姿势，惹得台下一片呼声，闪光灯更是闪个不停。

而在第三天《潜龙谍影 社交行动》舞台环节上，Konami 更请来了 AKB48 成员之一松井咲子作为嘉宾，松井咲子因受到哥哥的影响，自小就是“《MGS》系列”的大 FANS，尤其喜欢主人公 Snake。在现场上松井咲子用 iPad 向观众展示试玩版中的战斗，期间特别嘉宾、“《MGS》系列”主人公 Snake 声优大冢明夫先生更以 Snake 的声音演绎突然上台，让松井这位 FANS 在台上兴奋不已。

Gree

智能手机游戏的崛起



▲ Gree 舞台上发表了由 SE《前线任务》制作人土田俊郎、著名音乐制作人植松伸夫制作的幻想类 RPG 新座《幻想计划》。

其实从去年开始，Gree 就已经带着它旗下的一大批社交游戏高调出展 TGS，而随着智能手机游戏在这两年的超高速发展，今年 Gree 的员工数量也达到了去年的 3 倍，他们在展台势头自然有增无减，出展的游戏数目达到 30 多款。今年和去年有所不同的地方，就是 Gree 出展的作品中包含了大量和其他厂商合作推出的手机游戏，而这些游戏的名称大多都是我们家用机以及掌机玩家耳熟能详的系列，如《潜龙谍影》、《刺客信条》、《怪物猎人》、《生化危机》等。事实上，今年 TGS 上出展的 715 款游戏之中，iOS、安卓或者其他手机及平板电脑平台的游戏就已经达到 507 款，占总数的 71%，正所谓此消彼长，这就造成了传统平台游戏减少的鲜明对比，说不定在未来，手机游戏将会成为游戏业界的核心大军也说不定。

SEGA

半壁手游

SEGA今年的展台绝对不能说小，足以跟Level-5和Konami平起平坐。但是其1/3的部分都是手游的试玩与展示，另外1/3租给了EA，展出它的《FIFA 13》、《荣誉勋章 战士》和《极品飞车 新·最高通缉》。自家传统家用游戏只有PS3上的《如龙5 圆梦之人》、《如龙1&2 高清合集》，以及PC、PSV、智能手机平台同时出展的《梦幻之星在线2》。前两者由于没有提供试玩，那么实际上在SEGA展台能够玩到的传统游戏就只有《梦幻之星在线2》。即便如此，SEGA也靠着丰富的赠品与豪气的超大挎包吸引了大量的人气。会场中可以说一半的人挎着SEGA的背包在行走，想象一下就能了解景象何其壮观了。《梦幻之星在线2》的试玩玩家每天都能排起长队，络绎不绝。另外SEGA的舞台活动也算比较丰富，《如龙5 圆梦之人》、《梦幻之星在线2》以及已发售的《初音未来 女歌手计划f》都有各自的活动。而SEGA力推《如龙5 圆梦之人》的姿势也丝毫没有降低它在传统游戏玩家心目中的存在感。



▲大魄力的《如龙5圆梦之人》宣传画。



▲模仿夜店制作的吧台，还有两名妖娆可爱的美女搬伴君一酌。


▲ SEGA的舞台正在举办初音相关的活动。

PSV、智能手机版《梦幻之星在线2》初亮相

20日在SEGA的舞台上，举办了关于PSV版和智能手机版《梦幻之星在线2》的介绍活动。SEGA的“《梦幻之星》系列”总制作人酒井智史与PSV版监督菅沼裕登台亮相。关于多数玩家抱有的“PSV版与PC版联机问题”，他们在现场进行了两台PSV和两台PC版的4人联机演示，向在场的玩家展示毫无延迟的惊异游戏体验。

另外对于PSV版发售初期，必定会出现的与PC版玩家角色之间的性能差距的情况，酒井表示会在母舰内设置只有PC版玩家能够进入的区域，以及双版本玩家都能进入的区域来解决这一问题。而负责展示PSV版游戏的菅沼，还说明了在PSV上能够利用触屏打字，快速进行对话交流的设置。在活动即将结束之际，酒井还透露“今年的年末也许会有些什么……”具体情况尚未言明，就让我们慢慢期待吧。



▲酒井与菅沼正在进行PC版与PSV版的联机游戏。菅沼正在展示如何用触摸屏打字。

《初音未来 女歌手计划 f》新角色公布，以及合作计划


▲三名 V 家角色追加！

同样在 20 日，舞台上还举办了《初音未来 女歌手计划 f》的活动。制作人林诚司与监督大坪铁弥参加了这个活动。舞台上首先公布的就是刚刚发售的《初音未来 女歌手计划 f》将会追加新的 DLC，其内容为 V 家三名人气角色重音テト、弱音ハク和亚北ネル的追加。根据林所说，原本这三个角色是想放进正式版中的，不过制作进度没有跟上。这次将在 DLC 中进行补全。

接下来舞台上宣布了《初音未来 女歌手计划 f》的合作计划，第一弹计划是与武士道的卡牌游戏《白与黑》联动，将推出初音未来卡组。卡组内收录了《初音未来 女歌手计划 f》的全部模组。预组包预定于 2013 年 3 月 9 日，而追加包预定与 2013 年 3 月 30 日发售。第二弹计划则是与 SCEJ 的吉祥物多罗和克罗进行联动，首先游戏中会放出共 7 种多罗和克罗相关的装饰道具 (例如面具) 进行下载，大屏幕上也公开了实际装着面具进行游戏的影像，而舞台上随着音乐并肩走出的多罗、克罗与初音，也为在场的玩家们带来了惊喜。接着在 PSV 的游戏《大家在一起》中，大屏幕上也出现了初音与多罗并肩站在地下迷宫中的神奇画面，并且进行了名片战斗。

搭载新模式的《梦幻剧场》

21 日的舞台上，同样举办了初音未来的舞台活动。不过跟前一日不同的是，这次不再以 PSV 版为主题，而是抢先发表了智能手机版的初音未来游戏。之后 9 月 13 日开放下载的，与 PSP 版《初音未来 女歌手计划 强化版》联动的 PS3 版《初音未来 女歌手计划 梦幻剧场》，由其监督松井桂一进行了介绍。新的《梦幻剧场》还搭载了演唱会鉴赏模式，可以享受至今为止完全不同的游戏感觉。


▲正在实机演示《梦幻剧场》中新增的演唱会鉴赏模式。

《梦幻之星在线 2》答疑

22 日的舞台则是由《梦幻之星在线 2》的总制作人酒井智史、木村裕也监督、PSV 版的菅沼裕监督和智能手机版的增山宽章登监督 4 人登场，对于几天在现场收集到的 FANS 的问题进行 20 分钟的回答。全部问题共有 177 个，而实际得到回答的问题有 15 个。其中与掌机玩家息息相关的问题是“PSV 版是否有线下模式？”而菅沼监督的回答是“没有。PSV 版是在线专用，大家可以一边接续无线网络一边面对面交谈联机。”


▲预定 10 月进行大规模更新的 PC 版影像。

回答环节结束后，预计 10 月进行大规模更新的 PC 版影像也出现在大屏幕上，引起了 FANS 们巨大的惊叹声。

男人们的《女歌手计划》

同日在舞台上，以“男人们的《女歌手计划》”为主题，SEGA的林制作人、大崎制作人、大坪监督、负责程序的田中、负责演出的广濑以及负责设计的中川6人齐聚一堂，举办了《初音未来 女歌手计划》的相关脱口秀活动。一开始大屏幕上就公布了新追加的三名角色重音テト、弱音ハク和亚北ネル的动画影像，这是为了回报FANS的呼声而紧急制作出来的影像，为了让三人同屏进行运动，似乎将负责程序的田中给累个半死。接下来众人还回答了“收录曲目是由谁决定的”、“最喜欢的曲目”以及“PS3版的发售要素”等等问题。PS3版似乎目前只能确定于2013年发售。



▲在大屏幕上出现的三人同时舞动的影像，直叫FANS们合不拢嘴。

Koei Tecmo Games

最大气的厂商

如果要站在媒体的角度给本次TGS上所有的展台打分，那么KT社必定名列前茅，原因就是他们的“亲媒政策”非常友善。相比起其他厂商的展台，且不说连展台外观都不让拍的Square Enix，诸如Konami、Capcom等厂商都似乎不太乐意自己的东西被媒体报道，要么不让拍屏幕要么不让拍操作指南，就算是领取了媒体拍摄许可证的人也只能拍摄5分钟左右，这让取材的媒体们叫苦连天。而KT则是随便你怎么拍都不会有人在你面前晃动禁止拍摄的小公示牌，就连在其他几个展台中不允许拍摄的Wii U游戏，在这里也能拍个痛快。



▲《真・北斗无双》占据了展台的一侧。这是媒体日拍下的照片，公众日可就不止这么点人了。要知道还有SCEJ的展台为它分流呢。

回到正题，KT展台的整体外形像一个中空的正方体一样分为四面，正面是发布消息的小型广场，背面靠墙，两侧则是游戏的试玩以及通向中空部分的入口，除了已经发售的《死或生5》外，《真・北斗无双》、《无双大蛇2加强版》、《真・三国无双6帝国》都是极具人气的试玩游戏，而PSV版的《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》也受到了一定的关注，相比之下像Wii U的《三国志12》以及在手游平台上的社交游戏《真・三国无双SLASH》的队伍就排得相对较短。值得一提的是在《真・北斗无双》的试玩区域旁边，还摆放着真人比例的健次郎塑像供大家合影拍照。比较特殊的是KT的展台周围除了Show Girl外，还有几只巨型的大猫模特在会场的各个角落里无规律地移动，它们是社交游戏《织田信喵的野望》中的角色，想全数捕获它们来合影的话需要一定的运气（笑）。



▲人满为患的公开日。这里也可以鸟瞰整个展台的设置。

当然严格来说，KT社今年并没有展出掌机游戏，《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》也是Gust借地参展而已。刚刚发售的《战国无双 编年史2nd》也是错过了这次盛会。希望在下一届展会上，KT社也能够保持这种大气，展出一些人气掌机品牌游戏。

现场重点游戏试玩报告

PSV游戏

PSV | ACT | 动作・狩猎

灵魂献祭

Soul Sacrifice

SCEJ | 日版 | 预定2013年春

提起《灵魂献祭》这款作品，可能大部分玩家第一印象就是那些鲜血四溅的重口味宣传图片。由于过于宣扬暴力与血腥，在相对含蓄的日本市场，而且是在相对低龄化的掌机平台上，这款作品必定不会有太高的评价——以上是笔者在前往TGS会场前所一直抱有的固有概念。然而制作人毕竟是稻船敬二这名多次炮轰了日本游戏界的话题人物，在日本玩家的心目中也早已受到了关注，大家都想尽早目睹这款作品究竟有怎样的素质，于是无论媒体日还是公众日，《灵魂献祭》的试玩队伍始终是拉得老长老长。

在媒体日等候近一小时（公众日？两小时起算吧。）后，终于来到了试玩台前。本次试玩采用的模式是4人联机，队伍由3名玩家+1名美女姐姐工作人员组成。进入游戏后首先简单设置一下自己的外形，可以从固有的几种外形中选择，并改变颜色。之后就是进入魔法设置阶段。试玩版中每个角色可以选用6种魔法，分成两组设置，用R键随时切换，□、△和○分别司掌三种魔法。在试玩版中一开始就为玩家设置好了两组魔法，因此玩家可以直接跳过这一步骤（当然要自己选择也是可以的）。注意本作并不存在物理攻击这一说法，魔法是为惟一的攻击手段，而且部分魔法还有使用次数限制。

试玩版的目标是击倒人面鸟哈比。一开始美女姐姐就带着我们四处修理杂兵并熟悉操作。三个攻击键刚才已经说过，左摇杆是负责角色移动，×键配合左摇杆短按是回避，长按则是冲刺。方向键的↓方向是发动心眼，据说可以看到敌人的弱点，但是实际使用下除了画面变色，怪物周身出现光带状的轮廓外，没发现特别的作用，而当心眼发动时无法做出任何除移动以外的行动，于是笔者再次按↓方向关闭心眼开始致力于围殴。L键是视角复位，长按L键则是锁定面前的怪物，右摇杆可以旋转调整视角。击倒敌人站在残骸前，按住L键可以救赎，增加角色的防御力；按住R键则是献祭，增加角色的攻击力。几番来回碾压之后，在清理干净杂兵的同时，笔者惊奇地发现，这款游戏的画面表现根本一点都不血腥，一点都不重口嘛！默认的火焰之剑魔法，无限连斩攻击起来非常爽快，远程魔法也有着绚丽的光影特效，几乎让笔者一瞬间错以为是在玩PS3级别的游戏！发动魔法的时候也没有发现有什么重口的表现，顶多也就只有鲜血飞溅这点程度，根本就是老少皆宜的大众狩猎型游戏。

BOSS哈比出场，长相稍稍有点猎奇，但对于欧美神话没有抗拒心理的人基本都能接受。这时美女姐姐主动牺牲，要求我们将其角色献祭以发动超强力的大范围魔法“冈格尼尔之枪”（选择救赎的话则会将自身一半的体力分给对方，让对方继续作战）。发动之后对应角色死亡，但仍然可以通过点击屏幕来对BOSS造成行动上的干扰。也许是试玩版的难度经过了调整，BOSS并不算难缠，被三下五除二就解决了。最后BOSS还原为人类形态，要求所有玩家选择救赎还是献祭，以多数表决通过。最终本次试玩以笔者和狼来了（UCG）选择救赎而以2：1压倒了选择献祭的路人A。

试玩下来的感觉是：游戏的风格足以让所有不抵触欧美文化的玩家接受，同时爽快感拔群。贯穿整个流程的“救赎”与“献祭”的选择除了会给玩家的角色能力带来影响外，还会体现出玩家游戏时的态度。至于发动魔法的代价和限制，应该是为了调整试玩的难度而被特意省略或忽略掉了，所以这次没能留下什么深刻的印象。总之这确实是一款非常棒的作品，按照这个进度开发下去，我们有理由对其充满信心。





PSV | ACT | 动作・对战

索尼全明星大乱斗

PlayStation All-Stars Battle Royale

SCEA | 美版 | 预定2013年11月20日

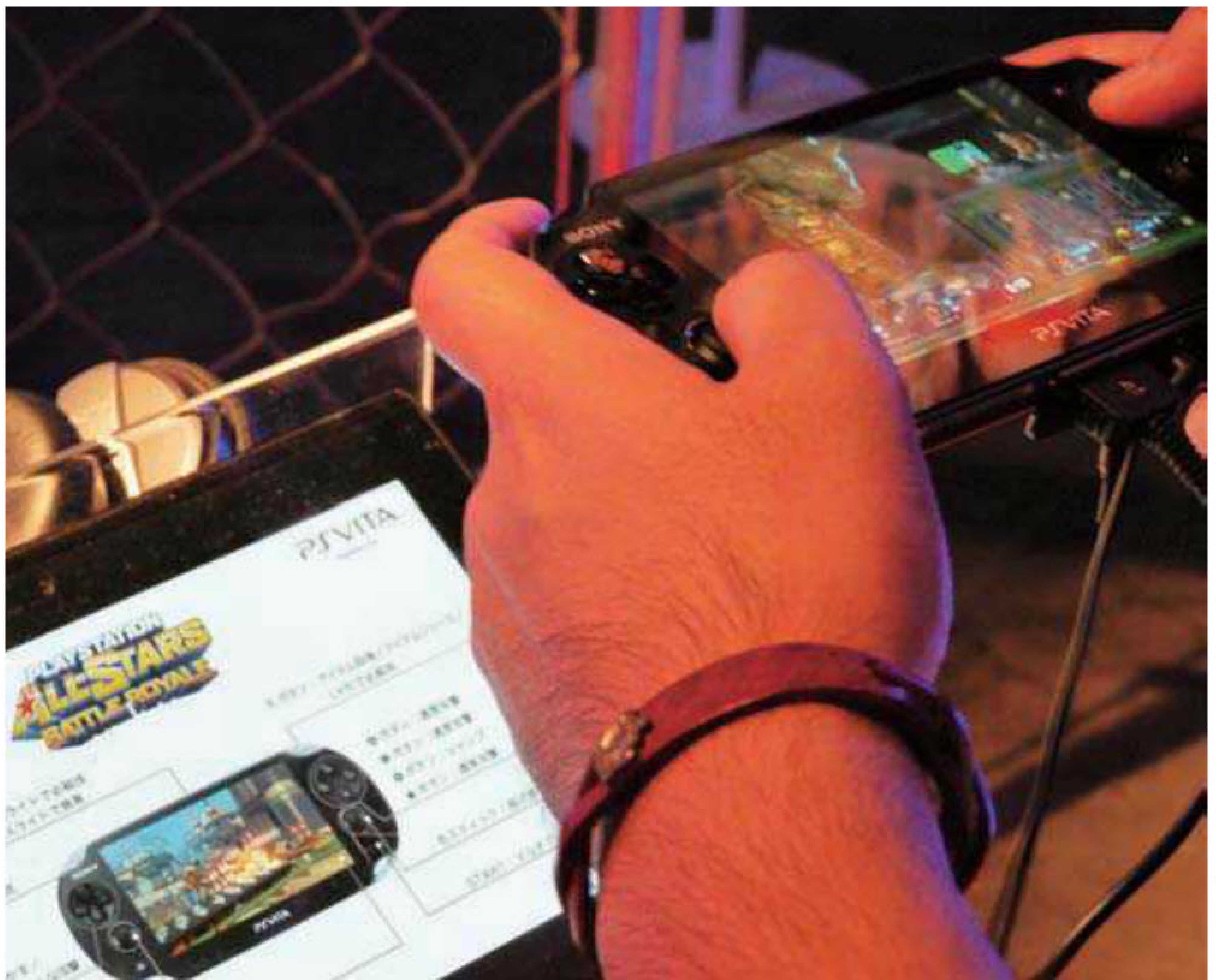
本次索尼的试玩展台上，除了按照PS3、PSV和PSP游戏分为三个大区外，还有三款游戏被独立出来，摆在不同的展示台中。一款是PS3上平台上利用MOVE模拟魔法的体感游戏；一款是NBGI的狩猎大作《噬神者2》，不过只有三台被锁在玻璃柜里的PSV在播放着试玩DEMO，不允许玩家自己操控。最后一款就是下面将要提到的，跨PSV和PS3平台，并能实现交叉游戏功能的《索尼全明星大乱斗》。

试玩台提供了四个位置，为两台PS3和两台PSV，为了保证凑齐四人游戏，当玩家人数不够的时候，展台旁的美女姐姐们则会亲自上阵与玩家对战。笔者拿起的是PSV版，画面与PS3版是完全相同的，看来两者确实能做到完全同步。首先是选定自己的角色，试玩版中能够选择的角色已经有相当的数量，虽然没有细数不过肯定在10人以上。笔者为了测试游戏的平衡性，特意选择了没有远程攻击方式的三岛平八，对手则是两个拿枪的，以及吉祥物多罗。

游戏的操作方式非常简单直接，方向键或左摇杆可以控制角色的行动，不同方向配合攻击键则能进行不同的攻击。□、△和○键均为攻击键，有不同的攻击动作，且都最大程度还原了该角色原作中的动作模式。右摇杆是投技，推向哪个方向，就能抓起该方向身边的敌人进行投掷造成伤害。×键是跳跃，当然在跳跃中也是可以做出攻击的。L键是防御，R键是拾取或丢弃道具，L+R则是使用必杀技。游戏中是看不到角色的血量的，不断进行攻击就能将其消灭。每次对敌人造成伤害，其身上都会掉落出蓝色的光球，经过光球就能自动获得，画面下方角色头像旁的必杀技槽就会增长。必杀槽分为三个阶段，其一、二阶段蓄满后就能使出普通的必杀技，而第三阶段蓄满后再使用，角色会出现霸占整个屏幕的特写画面，发出超强力的必杀技，以绝大的优势碾压对手。

试玩的过程就是四个人在那里瞎打瞎闹，没什么特别值得一提的部分。手短脚短的三岛平八在接近对手的时候，经常被持枪角色的流弹扫中，打起来还是比较郁闷（笑）。第三阶段的超必杀技根本没有出现过，不知道是因为被打中掉出能量球时角色的必杀槽会相应减少，还是大家都打得比较没效率，所以直到时间结束也没能用出。试玩结束时，当展台的美女姐姐问到笔者这款游戏是否有趣时，出于礼貌，笔者只能选择苦笑一下，然后回答“打习惯了也许会更有趣吧”。因为这款游戏虽然宣称全明星大乱斗，但作为卖点的全明星却是偏向欧美，对于国内玩家很难引起共鸣，而其游戏本质也确实只是“乱斗”，几乎没有技术含量可言，就跟绝大多数的乱斗游戏一样，选用角色的无耻程度和玩家的游戏风格左右着胜负（笑）。想要靠这款游戏激起PSV的销量，笔者个人理解为痴人说梦。





PSV | MMORPG | 大型多人在线角色扮演

梦幻之星在线2

ファンタシースターオンライン2

SEGA	日版	预定2013年春

PC、PSV和智能手机三大平台同时出击的本作，早已在几个月前由PC平台揭开了神秘的面纱。本次TGS的SEGA展台上，《梦幻之星在线2》也是同时提供了三个平台的试玩。PC平台是抢先体验新的地图与BOSS，而PSV和智能手机平台则是初次登场。虽然近年来已不复当年《PSOBB》创下的辉煌，但本作的PC平台上登陆以来的表现也是有目共睹，不少玩家都期待着其在PSV上的表现，因此也是会场中比较受关注的掌机游戏之一。

试玩台上是四人一组进行联机游戏，玩家坐到指定的席位上，貌似不能自己选择职业。笔者进入游戏时选到的职业是Fighter，是手持双头剑的男性机械。由于比较熟悉这把武器，因此基本上就按照以往《梦幻之星 携带版2 无限》的方式开始了游戏。操作方面的变动不算很大，左摇杆控制角色移动，右摇杆控制视角转换，↑↓方向键是切换武器，而←/→则是切换辅助道具的选定目标。L键短按是视角复位，长按是锁定目标，同时拿下L键+↑↓方向键可以开启TPS模式，对于用射击武器的职业来说，可以大幅提高射击的精度与伤害，当然对于近战职业来说用处就不是很大了。R键是辅助行动，根据手持武器的不同有着一定的区别，笔者所选用的双头剑的辅助动作依然是不同姿势的攻击。□键是普通攻击，跟系列一样，按照一定的节奏按下□键可以发动威力较大的攻击。△键是光子技能，用□键的节奏派生出来可以提高伤害，但是会消耗光子值。值得一提的是，由于不能设定光子技能，因此本作采用了类似于“《无双》系列”的C系统，根据前面普通攻击的次数，来改变光子技能的动作。例如笔者所持的双头剑，□△是上挑斩，□□△是原地旋转斩，而□□□△则是自由控制方向的旋转突进撞击。○键是确定和拾取道具，配合左摇杆可以发动紧急回避。注意本作中的紧急回避取消了消耗PP的设定，让战斗的节奏变得更加自由和爽快。

以上几乎都是以前就有的系统，现在来说说本作PSV版本新增的设定。首先是×键，废弃了以前掌机版的行动操作盘，改成了跳跃行动，彻底结束了本系列无法跳跃的历史。由于地图的复杂化，有些地形必须要使用跳跃才能占领高点进行攻击，又或是某些BOSS的弱点在头部，近战角色就需要跳起来进行攻击。一个跳跃的行动，就让游戏过程变得更加自由与多变。然后要说说触摸屏的设定。之前也有提到过←/→方向键用于切换辅助道具的选定目标，选定之后点击屏幕就可以快速使用这个道具了。点击画面上的地图可以将其开启与关闭，长按则能切换为全体地图模式。此外还可以点击对话框进行对同伴的交流对话。

试玩的场景首先是一片森林，不断击倒来犯的杂兵后，进入火山口，要面对的是从地底冒出的火龙——这分明就是系列第一关的标准场景流程嘛。由于可以随时进行回避，看准BOSS的攻击方式进行闪避就打得比较轻松了。不过不知道是其他玩家水平比较菜，还是机器人的防御太高，在BOSS战中有两名玩家竟然死亡过。当然最后在笔者的带领下，火龙再一次（？）被灭杀，任务也以S级评价完成。

笔者以前没有接触过PC版，因此这是第一次玩到《PSO2》。游戏的整个感觉接近PSP平台上的《携带版》，但是在爽快度上进行了调整，废除了行动道具盘的设定让整个流程变得更加高速。强化ACT要素，加入跳跃也为系列带来了新的活力。相信本作一定能在PSV上有着良好的表现。





PSV FTG 格斗・2D

街头霸王对铁拳

ストリートファイター × 铁拳

Capcom | 日版 | 预定2012年10月25日

率先登陆家用机，并将“DLC门”闹得沸沸扬扬的本作，还有不到一个月就会在PSV上登场了。本作集结了来自《街头霸王》与《铁拳》两大系列的共50名以上角色（包括家用机版DLC角色），赚足两大FTG粉丝们的眼球。系统也有着恰到好处的亮点，换人攻击、连段都很有特色，还有专门的宝石系统增加攻、防和速。本作在本届TGS上，将试玩台安置在了SCEJ的展台中。对于体验过家用机的玩家来说可能没有什么新鲜的内容，但对于有意购入PSV版的玩家来说，下文也许值得参考。

由于是Capcom制作，整个风格偏向于《街头霸王4》。□、△和R键对应LP、MP和HP（轻拳、中拳和重拳），×、○和L键对应LK、MK和HK（轻脚、中脚和重脚）。投技由组合键发出，而超必杀技除了要特定的指令外，还要同时输入三个拳或三个脚的按键。显然这对于PSV来说，光靠物理按键是很难办到的。那么本作为了弥补这一点，可以自由设置触摸屏上位于四个角落的虚拟按键。比如将右上角设定为LP+MP+HP，那么在实战中只要点击屏幕右上角，再配合特定指令就能使用出超必杀技了。这是一个值得赞许的亮点。

试玩的时间为10分钟，内容是自由选择角色与CPU进行对战。PSV版的制作水准比起PS3版并没有显而易见的劣化，战斗中帧数也非常充足地达到了60帧。但是在笔者多次游戏的过程中，却很明显地感觉到：读盘时间实在是太长了！一场战斗前基本上读盘就要用掉15秒左右，甚至以上，这非常影响玩家对战的节奏。而且比起同平台的《苍翼默示录》来说，很明显方向键的优化做得还不够好，偶尔会有出不了必杀技的情况。如果Capcom能够修正这两个缺点，那么至少对于2D FTG的粉丝来说，这款作品也具有购买掌机版，随时随地对战练习的价值。





PSV ACT 动作

刺客信条Ⅲ 自由使命

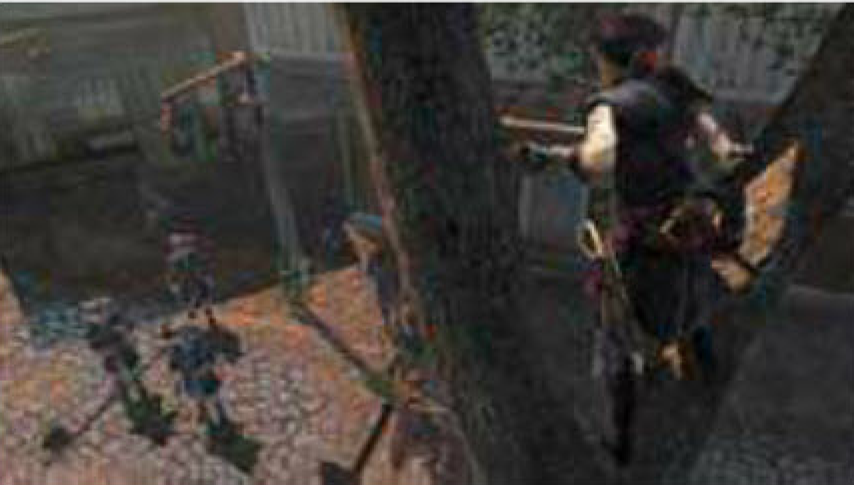
Assassin's Creed Ⅲ：Lady Liberty

Ubisoft | 日版 | 预定2012年11月15日

本作的试玩时间是十分钟，有两个任务可以选择，第一个是“忠实なる使徒”，第二个是“腐饮した兵舍”，两个任务的关卡是完全不同的，但现场试玩给的试玩时间连打完一个任务都够呛（特别是第一个任务），因此要想两条任务都体验，必须排两次队。

“忠实なる使徒”场景为丛林，可惜将近一半的时间都用在了枯燥的划船上，其实一上来就要玩家实行划船这样的操作是很不合理的，因为玩家连基本操作都还没有熟悉，在船上适应操作绝对要用去比陆地上更多的时间。划船可以用传统的操作来完成，或者可以使用背触功能，只需轻轻滑动手指，船就会往反方向移动。划船的目的是跟随某位女性NPC前进，从对话的内容与语气中可以看出，她貌似与艾芙琳很熟。划船结束后会有鳄鱼突然杀出，原本以为要立刻拔刀解决，没想到只需要根据QTE的提示来按相应按键即可，只是按错键的话就完蛋了。杀死鳄鱼后取得场景中的蛋，接下来前方会出现大批敌人，只不过此时他们并不知道艾芙琳得存在，虽然此时可以冲过去与他们正面交战，但他们的人数太多，真打起来艾芙琳可能会吃亏。最好的方法是爬上树，利用树枝跳跃过去，把他们一个个杀死，杀到大概一半的时候试玩就结束了。丛林场景的画面并没有给人留下什么深刻印象，细节虽算比较多，但总体表现平平。

“腐饮した兵舍”的场景为城镇，目标很明确，那就是刺杀营地的首领，一旦触发警报任务就会立刻失败，因此必须采取潜行。由于正门有许多士兵把守，玩家需要爬上屋顶，从左边翻越进入设施，接着开启鹰眼，在右边的营地中央找出将军，然后系统就会自动把将军的位置进行定位，玩家只需要偷偷接近并将其杀死就行。将军是会在营地内部进行移动的，因此最好能够持续在房顶移动，找到合适的机会再下手，毕竟杀完还要脱身，不能不考虑下一步的问题。趁其转弯走到一栋房屋下是最好的时机，用高空落杀能一击致他于死地。最后搜去他尸体上的重要资料，再安全逃离军营区域，任务完成。第二个刺杀场景完美再现了家用机版《刺客信条》的刺杀体验，比试玩版中的第一个任务要好许多，由此可以推断出本作的素质还是相当值得期待的。



3DS | ACT | 动作・狩猎

怪物猎人 4

モンスターハンター4

Capcom	日版	预定 2013 年 3 月

不管是谁，都无法否认《MH4》就是本届 TGS 的绝对主角。事实上，试玩《MH4》也是小编们参加 TGS 的最重要任务：媒体日的两天上午，入场后首先要做的事，就是飞奔至 Capcom 的展台排队等候。

《MH4》的试玩分为单人和联机两种。第一天笔者与 UCG 的小编们挑战的是联机游戏。讨伐任务分为面向初级者的狗龙王，面向中级者的新怪奇猿狐，以及面向上级者的轰龙。由于笔者实在说不上是个系列 FANS，水平也烂得一塌糊涂，所以就抱着临阵磨枪的心态，选择了目前备受争议的操虫棍，来挑战新怪奇猿狐。其他人的装备为操虫棍和太刀，都是近身武器。

狩猎之声响起后，众人直奔奇猿狐所在的区域。该区域的地形分为上下两层，上层是在密布的藤蔓之上，下层则是普通的地面，通过攀爬各处布满藤蔓的柱子进行连接。“高低差”设定是《MH4》的主打设定之一，怪物也会利用高低差做出不同的行动，而笔者们看到的这只奇猿狐就是如此，它在上下层的动作完全不同——下层的时候，它会像猿类一般单手抓住上层的藤蔓，另一只手进行大范围的攻击，而且能够迅速地移动，非常灵活，近战的猎人很难跟上它的动作。而在上层的时候，它会不断潜入下层空间进行移动，然后从上层藤蔓的缝隙处突然出现进行攻击。不过当它出现后一段时间会停留在上层，应该是不错的输出时机。但是这里还有一个很严峻的问题：直到此时笔者才发现，原来咱们组的菜鸟不止笔者一人啊！由于奇猿狐的动作非常灵活，又是新怪，就算是系列老玩家，第一次看到它时也很难分析出它的行动方式，更别提还有两个拖后腿的人了。操虫棍和太刀又是属于大范围武器，非常容易把没有霸体效果的攻击打出硬直来，拿在初学者手上，可真是卖队友的不二选择啊。

这里提一下操虫棍的攻击方式。由于笔者一直在将其当成太刀使用，相信这也是造成队伍火力下降的直接因素之一。操虫棍除了普通攻击外，有两个很大的特点。一是操控虫子采取怪物身上的体液，给自身增加有益状态：按住 R 键不放，画面上会出现一个准心，将其对准怪物后放开 R 键，怪物身上就会被标上标记。此时同时按下 R+X 键，猎人身后的虫子就会自动朝着目标飞去，并开始采集体液。按下 R+A 键后召回虫子，能够根据不同的怪物采取的体液，给自己加上不同的有益状态。另一个特点就是可以在没有高低差的地形进行跳跃，按键是 R+B 键，在空中能够顺势进行攻击。后来才知道这



个行动对付奇猿狐是非常有效的，因为它的背部中了这个跳跃攻击后，就会进入骑乘模式。在该模式下，背上的猎人需要跟怪物以类似 QTE 的模式纠缠，成功让怪物疲劳就能够获得一段持续输出的时间。

试玩的时间为 15 分钟，众人在约 8 分钟的时候终于打到奇猿狐换区。换区之后没有了上下层地形，取而代之的是阶梯高低差地形，奇猿狐的行动方式也增加了像飞鼠一般在空中滑翔，然后在空中喷出冰块的攻击。这个时候感觉它攻击意识虽然变强，但破绽相对也更大，比之前上上下下到处跑的可要爽快多了。然而由于以笔者为首的各种卖队友，还是没能将其斩于马下，再次让它回到了之前的区域。而且最耻辱的是，众人并非是因为限定时间内无法完成讨伐而失败，纯粹是被奇猿狐打成三猫的！除笔者以外所有人都猫过一次，当然笔者没被猫的原因仅仅是因为打得比较缩而已。于是头一天的讨伐就以失败而告终。

第二天要体验的是单人模式。为了一雪前耻，笔者愤而选择了自己最擅长的双剑。这次在单人模式继续挑战奇猿狐，发现近身武器还是要将其引诱到上层作战，躲过它近身的周身拍击后能够进行有效的输出。然而可惜半调子都说不上的笔者还是让奇猿狐奔得如鱼得水，没能在限定时间内完成任务……

总的来说，除了跳跃以外，系列的变化说不上很大，老玩家能够轻松上手。使用操虫棍强化自身的概念也和狩猎笛相映成趣，期待日后能有更加突出特性的发展。



3DS AVG 文字冒险・推理

逆转裁判 5

逆转裁判 5

Capcom	日版	预定 2013 年内

重新起用了成步堂作为主角，但是却脱离了巧舟的“《逆转》系列”新作，也终于给了各位 FANS 见证自己的机会。游戏试玩版开篇的剧情为残垣断壁的法庭，而 Capcom 也将自己的试玩展台布置成如此，玩家们都在证人席、检控席和法官席等位置进行试玩。试玩版开篇讲述某个案子中被当做证物的炸弹忽然爆炸，将法庭现场炸毁，而站在旁听席上的真正凶手却将罪状嫁祸给了无辜的少女。玩家要做的事，就是在 15 分钟内推翻亚内检察官的弟弟，亚内文武的所谓“决定性证据”。

不过当真正开始游戏的时候，还是被焕然一新的制作惊了一下——没想到那个“《逆转》系列”竟然能将精度进化到如此程度。场景与人物建模全部是 3D，喧闹的法庭场景也用了环绕视角旋转的手法来表现，角色们的动作再也不是由两张图片过度，而是拥有完整的运动过程，看起来非常流畅。当然，个人觉得要是能在关键之处加入语音就更好了，这一点《雷顿教授对逆转裁判》就更合笔者意一些。

试玩中的第一处指证跟以往的作品没有太大的区别，很轻松就能完成。然而在对第二个证人进行询问时，由于其身体抱恙无法好好说话，让成步堂的询问陷入了困境。此时就要运用到新的助手希月心音的能力，也就是全新的“心音”系统。身为心理学家的她能够分析出证人所说的每一句话中抱有的感情，成步堂则可以从其中找出与语句所矛盾的感情，进行威慑，从而引出进一步的证言。进入心音系统后，上下屏幕都会出现 4 个感情符号，左上为“喜悦”，右上为“愤怒”，左下为“悲伤”，右下为“惊讶”。上屏中当前闪光的心情符号就代表着证人在此时的心情，闪光越强烈说明心情越激动。找到与语句描述相矛盾的心情后，点击下屏的相应心情，对其进行威慑，就能引出新的证言。（例如在试玩版中，证人提到法庭崩塌下来，在表示出“惊讶”的心情以外，竟然还有“喜悦”的心情，此时指证“喜悦”，就会引出有人保护她的新证言。）

整个试玩时间为 15 分钟，难度不高，很轻松就能完成。虽然从试玩版还看不出整个作品的素质如何，但以江城元秀在《逆转检察官 2》中获得的成就，对于这款没有巧舟的《逆转》，玩家们还是可以抱有期待的。



3DS ACT 动作・狩猎

终极军团

エクストル－パ－ズ

Capcom	日版	预定 2012 年 11 月 22 日

本作比起其漫画风格，横跨 PS3 与 3DS 平台的这一做法才更加吸引众人的眼球。而在本届 TGS 的 Capcom 试玩展台上，Capcom 厚道地放出了两个版本的试玩。因此笔者除了能够玩到不同版本以外，还能将其进行一下对比。

PS3 版的难度比较低，首先玩家要操纵主人公跟随沃尔塔教官在雪山一路前进，学习游戏的基本操作。左摇杆控制角色的移动，方向键是个人行动，但是在试玩版中貌似根本用不到。L1 键是视角复位，R1 键是锁定敌人，锁定中再按下 R1 键则是解除锁定，锁定中按下 L1 键可以切换锁定目标，这是在实战中需要大量运用的操作。右摇杆负责旋转视角，□键和△键分别对应主副两种射击武器，有弹药限制，其中副武器更像是需要长时间填充的高威力一发弹。当子弹打完后，虽说装填速度比较快，但依然由接近两秒的真空期，此时可以用○键进行近身格斗，虽然威力很低，但用于推开或击倒敌人已经足够了。× 键按住不放是防御，配合左摇杆短按是回避，配合左摇杆长按或连续点击则可以进行冲刺。SELECT 键可以打开地图，检查自己的前进方向，而 R2 键则是使用必杀技 EX-T Burst 进行攻击。EX-T Burst 会消耗画面左上角的五星蓄力槽，这些能量在平时击倒敌人后出现的能量球中就可以获得。3DS 版的操作方面，能够与 PS3 手柄对应的按键基本都是完全相同的操作，少数的区别在于地图时常显示在下屏，不需要按 SELECT 键来观察，而 R2 的必杀技发动也是表示在下屏，当必杀槽满后直接点击按钮就可以发动。另外十字键控制视角旋转，个人行动则是先按住 L 键再按十字键。

PS3 版在基本操作熟悉之后，要在雪山解决一波敌人，轻轻松松就能完成。之后要与两名同伴一起进行第二项任务，在雪山的基地中不断前进，救援队友。其中有一段需要在破解门锁暗号时，保护自己的一名队友。敌人中会有站在高台上射击，需要解除锁定后攀上高台，才能快速将其解决。再之后则会出现机器人 BOSS，将其击倒就完成任务。PS3 版由于只有单人模式，不知道联机的效果如何，但是画面风格非常漫画，打起来也有一定的爽快感，射击与格斗攻击的衔接，再加入自由自在的冲刺和回避，整个过程可以打得赏心悦目。

再来看看 3DS 版的试玩。画面劣化是无可奈何的事，但 3DS 版这次的体验要素为 3 人联机，能够抢先一步体验本作联机的质量。一开始不小心坐在了队长席的笔者，需要在 LV2 和 LV3 难度的任务中选择一个。有趣的是笔者的队伍中队员是一个金发老外和一个参半白发的老爷子，当笔者向大家询问意见时，老外操着很流利的日文说

“选难的那个！”把在场的工作人员都逗笑了。接下来从五名角色中选择一名，可以重复选择相同角色，改变颜色，但基本性能没有任何区别。再下一步则是选择主副武器，笔者看中射程和威力，将副武器改为电击枪时，工作人员提醒笔者说电击枪可以蓄力攻击。哦，原来如此。



任务开始后众人一路前进，来到第一个基地中就遇到了大批敌人，难度明显高于 PS3 版的试玩。收拾掉第一批杂兵后，会出现比较强力的机器人，火力非常猛，队友瞬间体力就几乎见底，于是笔者就仗着 PS3 版的经验，上前用必杀技集中对其进行攻击，有惊无险地进入第二个场景。第二个场景是在基地外，比较宽阔。这里的难度比较高，会大量出现穿山甲类型的敌人，蜷起身体进行滚动攻击。现在郑重为大家介绍一下笔者卖队友的经历：3DS 版在联机时有合体必杀技的设定，当所有人必杀技槽满的时候，其中一人点击下屏的合体必杀技按钮发动，会在周围生成蓝色的光圈，其余队友进入光圈中点击合体必杀技按钮，就能发动威力远高于一般必杀技的合体必杀技了。但是，在生成蓝色光圈时，发动者是无法进行移动或回避的……没错，当时就是这样。当笔者在前线奋勇杀敌时，模模糊糊地听见对面的工作人员在指导着“蓝色……光圈……合体技”之类的词汇，然后另外有一名工作人员告诉笔者，要笔者寻找蓝色的光圈，但因为默认视角旋转的方向跟笔者的习惯正好相反，所以来来去去几圈，等笔者找到光圈时，可怜的队友已经去了半血。而两次靠近光圈想要发动合体技的瞬间，都被穿山甲一记吹飞攻击打得老远。直到最后队友残血，终于耐不住而解除了合体技准备……虽然在玩家死亡时，另外的玩家靠近可以对其进行救助，但要在敌人密集的攻击中完成这一长时间的行动几乎就是不可能的事。因此看着两名队友死亡，大势已去的笔者也早早就放弃了闯关。另外还有比较坑的一点，就是在灭团前的瞬间，工作人员才告诉笔者，电击枪蓄力之后多次攻击可以让敌人陷入麻痹状态，因此队伍中有一人持有电击枪的话，就能打得比较轻松。你倒是早说啊！

团灭之后，在工作人员的推荐下，一行人改为 LV2 的训练任务。这次已经熟悉基本操作的全员简直就是所向披靡，5 分钟内轻轻松松就通过了这一任务，还秀了一次合体必杀技。老爷爷战后还打趣道“看来我这把老骨头还没有拖大家的后腿。”看看时间还剩余 5 分钟左右，抱着打到哪里算哪里的心态，众人再次挑战 LV3 的任务。这次配合得比较好，将穿山甲也消灭殆尽。不过正当大家准备歼灭刚出现的 BOSS 时，计时器的声音响了起来。算了，按工作人员的话说，一次试玩内玩了三个任务的人也不多见吧。

游戏的整体素质比事前想象的要好上不少，3DS 版比起 PS3 版虽然光影特效削弱不少，但对游戏体验没有任何不良影响。游戏 11 月 22 日发售，大家赶快开始蛊惑周围的好友吧。





3DS　AVG　文字冒险·解谜

雷顿教授与超文明 A 的遗产

レイトン教授と超文明 A の遺産

Level-5	日版	预定 2013 年内

经过几年的培育，“《雷顿教授》系列”已经成为了 Level-5 最具价值的黄金品牌之一，在本届 TGS 上就有两部与雷顿教授有关的游戏在现场提供了试玩，分别是正统续作《雷顿教授与超文明 A 的遗产》以及与 Cacpom 旗下推理神作“《逆转》系列”联手制作的《雷顿教授对逆转裁判》。

《雷顿教授与超文明 A 的遗产》是系列的第六作，也是第二部出在 3DS 平台上的作品，更是以艾尔夏鲁·雷顿教授为主角的最终章。本作的主题为“解谜 × 世界旅行”，雷顿教授一行人在一封神秘来信的指引下前往被冰雪覆盖的街道寻找少女艾丽娅，并由此展开了一段壮大的冒险故事。本次 TGS 所提供的试玩是游戏的开始部分，雷顿教授、蕾米和卢克三人来到街道上，一边前行一边探索谜题。作为从《雷顿教授与不可思议之町》开始就一路玩过来的老玩家，其实并不指望着系统能与前几作有什么改变，事实也确实如此，至少从试玩版中是感觉不到与《奇迹假面》存在多少差异的，依旧是使用放大镜调查场地内的建筑物来发现金币和谜题，触摸下屏进行移动。但或许是因为现场试玩机使用的是 3DS LL 的缘故，游戏场景看上去要更为宽敞明亮，开启了 3D 效果之后的景深表现力也相当不俗，有一种融入场景中的错觉。本作将 3D 的重点放在了场景而非人物上，人物依旧是传统的卡通绘本风格，笔者在试玩时遇到了两个谜题，都是很简单的类型，而且也没有应用到 3D 效果，希望正式版的谜题中能多给玩家们带来一些惊喜吧。

令人在意的还有本作的剧情，在试玩版的开头，蕾米就曾说过“这将是她与雷顿教授的最后一次旅行”。老玩家们应该都很清楚，“《雷顿教授》系列”可分为两大部分，第一部分是以《不思议之町》、《恶魔之箱》和《最后的时间旅行》组成的三部曲，第二部分是《魔神之笛》、《奇迹假面》和《超文明 A 的遗迹》组成的三部曲，而且第二部分的时间线是要发生在第一部分之前的。那么蕾米究竟是因为什么原因而离开雷顿教授，这个谜题的答案也将会在正式版中向各位揭晓，敬请期待吧！



3DS　AVG　文字冒险·解谜 / 推理

雷顿教授对逆转裁判

レイトン教授 VS 逆转裁判

Level-5	日版	预定 2012 年 11 月 29 日

本作的试玩提供了解谜部分和法庭战斗部分，笔者只完整体验了其中的法庭战斗部分。先说结论吧，这是本辑 TGS 上笔者玩到的最坑的试玩。游戏本身还不错，但是 Level-5 竟然只提供 10 分钟的试玩时间，而且这个游戏还不支持快进，要是看完片头动画的话，连试玩部分都打不通啊！于是笔者为了完整体验法庭战斗部分，就去排了两次长队，还是根本没有时间体验雷顿的解谜部分。

说回正题。同样是 3DS 上的《逆转裁判》，相信拿本作与《逆转裁判 5》进行比较的玩家会很多。但到目前为止，本作中展现的法庭部分，与以往传统的“《逆转》系列”并没有任何区别。开庭前的全称语音是一大亮点，场景与人物建模的 3D 化也在预料之中，画面的色调比起《逆转 5》来要更阴暗一些，但动作同样流畅。试玩版开始后，证人会说出一大堆话，对最后一句进行一次威慑，然后对追加证言进行指证，如此简单的步骤就能完成逆转部分的体验。其余时间都花在了按键上。没有快进功能真的是太坑了啊！顺便一说，法庭战斗部分的推理，也可以像历来的“《雷顿》系列”谜题一样，消耗小金币给出提示。不擅长推理的玩家现在也不会被卡住了。另外法庭战斗部分的血量变回了初代《逆转》的感叹号设定，这里让人感觉比较奇怪，明明系列沿用下来的血槽比较合适啊。

第二次试玩后还有一点剩余时间，笔者赶紧进入了雷顿的部分体验了一下。从前期的切入节奏到谜题的类型，都跟以往的《雷顿》非常相似。虽然解谜本身是来不及了，不过偷窥了一下旁边妹子试玩的情况，这依然是大家熟悉的雷顿部分。由于两个部分的试玩基本上毫无关联（雷顿教授最后在逆转部分站上了辩护席，跟 PV 的宣传情报有一些出入），所以也不知道故事的整体衔接如何。不过本作的制作有巧舟掺了一脚，相信在剧情方面应该有一定的保证吧。



3DS　RPG　角色扮演

幻想生活

ファンタジー-ライフ

Level-5	日版	预定 2012 年 12 月 27 日

Level-5 力图将《幻想生活》打造成本次 TGS 展自家的主打作品，因此为本作提供了足够的试玩位置，但从现场排队的情况来看，本作的人气只能说是一般，相比之下《雷顿教授对逆转裁判》的试玩等待时间要长一点，不过这可能跟《幻想生活》提供的试玩位比较多，人员交替快有关系。

试玩版开始后，玩家需要自定义角色，由于想在有限的试玩时间内多体验些与游戏相关的内容，这里笔者匆匆扫了一眼自定义列表就直接选了个妹子开始了。进入游戏后会有 NPC 过来问玩家喜爱的战斗风格，选择冲锋系无误，在夸奖玩家相当勇敢后，于是 NPC 就给出了职业选择列表，笔者选择了“王国士兵”，接下来就被直接传送到了接就职任务的位置。和目标 NPC 对话后，要去大地图上的某个指定地点，因此要出城，那么路上很显然就有战斗，有一位同伴跟随玩家，他的行动不受玩家控制，但是基本不可能被敌人打死，因此不用担心他的安危。

城外的地图是大草原，上面有着不少可爱绵羊，但是从小地图的显示来看，这些绵羊是红点，也就是说它们都是敌人。靠近绵羊后，角色就拔剑进入了战斗状态，没有任何读盘或过渡画面，非常自然流畅。绵羊们很慵懒，都不愿意怎么去攻击人，随便几剑就把它们砍翻了，不过它们偶尔也是会还手的，身边愚蠢的同伴就被绵羊给打倒在地。来到感叹号提示的位置，这里就是“王国士兵”就职任务的要求地点，站在那里的是几个膘肥体壮的强盗，共有三人，其中两名是杂鱼，一名类似首领。与他们的对抗是一场恶战，由于玩家还没有就职，因此几乎没有什么技能，连物品也没，只能硬打，强盗的威胁在于攻击力高，需要及时逃出其攻击范围，稍不留神很容易挂掉，好在这次试玩版很贴心，玩家即使被打倒也会立刻恢复一般体力再度站起，就算之前打得再烂也足够强盗们就地正法了，将其打败后就会自动传送至城内，最后与接任务的 NPC 对话，玩家成功就职。完成这一任务后本来还想趁工作人员不注意再继续打下去，结果闹钟响了，只能无奈地放下 3DS 离开试玩席。



本作的画面是卡通风格，清新可爱，作为一款动作角色扮演，战斗与行动的无缝衔接是在是太赞了，流畅度大增，爽快感也有保证。从角色、敌人、NPC 的相貌与表现来看，本作走的绝对是可爱路线，适合各种热爱冒险的少男少女哦！

3DS　S・RPG　战略角色扮演

跨界计划

プロジェクト クロスゾーン

NBGI	日版	预定 2012 年 10 月 11 日

本作还有半个月左右就要发售，前期情报也比较充足，因此在媒体日里并不是受关注的对象。不过由于大量参战角色都有着各自的 FANS 群，因此在公众日中，排队的玩家可谓连绵不绝，都想抢先体验一下自己喜欢的角色在游戏中的表现。试玩版提供两个关卡，分别为樱大战关卡和魔界村关卡，无法自由进行选择。笔者拿到的关卡是魔界村，可以使用的组合依稀记得有“《洛克人 X》系列”的 X+ZERO、《宵星传说》的尤利 + 埃斯蒂尔、“《鬼泣》系列”的但丁 + “《恶魔战士》系列”的迪米特利、“《铁拳》系列”的风间仁 + 凌晓雨、“《VR 战士》系列”的结城晶 + 陈佩、《生化危机 启示录》的克里斯 + 吉尔。由于试玩时间只有 10 分钟，所以过关是想都别想，充其量体验一下战斗的过程。

大地图界面上，轮到当前角色行动时，直接以左滑杆就可以控制角色移动，十字键可以改变地图的缩放和视角。角色周围的蓝色方块是可移动范围，黄色方块是可攻击范围。当攻击范围中有复数单位时，可以通过 L 或 R 键来选择目标。X 键可以打开菜单使用技能等，Y 键切换辅助角色。

选定攻击目标后按 A 键就能进入战斗。角色的招式发动方式显示在下屏，可以根据指令直接输入各种方向 +A 键进行攻击。攻击时的打击感非常到位，节奏控制得也不错。首要的目的是不让敌人落地，否则战斗就会强制结束。招式旁边写着“崩”字字样的可以直接打破敌人的防御。战斗中 R 键可以呼出援护角色攻击，L 键则是再追加个人单位的攻击，这些攻击与原本的攻击同时击中敌人的话，就会将其锁定在空中，让剩下的招式更容易打全。当角色的 XP 槽加满时，按下 Y 键则可以发动高伤害的必杀攻击。当然也可以用 B 键跳过这些华丽的表演，来加快战斗节奏。

实际试玩过后的感受，其实有一点点失望，因为画面表现力没有笔者想象中那么好。也许是因为以前玩过 PS2 平台上的《N × C》，所以对本作的期望值过高了。不过这依然不能阻止笔者必入的决心，毕竟全明星齐聚一堂的作品，对于 FANS 来说杀伤力实在太大了。





TGS出行随想

——白菜劳累记

文 白菜

“前方就交给你了。”

仅仅是由于出身福建籍就被拒签的苦逼苍穹老师，将他沉重的右手搭在我的肩上。我顿时感到一沉——重量不仅仅来自他悲痛莫名的祈愿之心，还有为《掌机王SP》写稿打杂的各种脏活累活也一股脑儿地扣在我的头上。去年TGS的《掌机王SP》吃喝拉撒观光团派遣的可是有史以来最为豪华的三人小队，今年却只有白菜我一个人要落得满会场到处跑的田地。想想那几大袋几大袋的赠品和场刊都要一个人扛回来，又看了看自己瘪瘪的行李箱，于是叹口气又翻箱倒柜搜出一个背包，以备不时之需。

去年那帮吃喝……去年鲁叔回来的时候，带着各种二手游戏、手办、漫画和AKB周边，再拖着两个行李箱，满面春风。如果将其划分为购物派，那么我绝对是陪购物派：如果感觉自己不是急切需要的东西、又或是并非特别划算的东西，不管有多喜欢，都是很难下手买下的。经历过多次各大城市观光打杂，我对自己的购物欲望也有了充分的把握。于是当我看到打整完毕的行装仅仅只装满了半个行李箱的时候，想着“这下总该平安无事了吧”，然后满足地进入了梦乡。一觉醒来，我的TGS之旅，也就即将拉开序幕。

本篇游记是一切都结束之后进行回顾的产物，所以后文中应该少不了一些先知先觉似的吐槽。而当我写下上面这句话时，下一句该写什么都还完全没有头绪，因此与其说是有计划性的游记报告，从本质上来讲应该更接近流水账。鉴于所有曾经去过TGS的前辈们都兴高采烈地祝贺着我：“放心吧毛老师，你去了会场后一天下来绝对累得哪里都不想去了。”我亦是个对自身体重太有自信，进而对自身体力不怎么有自信的人，想来本篇流——游记应该会以头几日的内容为重。因此如果读者看到文字结构比重失衡，也不要太过惊讶。要怪就怪没法同去的苍穹老师吧。

9月 17日

清晨 5时

经过三小时的浅眠，从床上爬起完成洗漱拖着箱子背上背包跨上腰包就出门的我，可绝不是因为头天晚上太兴奋而睡不着。常看电视电影小说等轻松文学作品的大家应该都很熟悉，总有那么一些角色喜欢对着刚刚准备开始享受幸福时光的主人公一行吼道“我不会让你好过的！”详细的情况涉及到工作机密不能细说，只能说部门的同事们为我准备了亲切的欢送仪式，一直举办到凌晨0点以后。虽然肉体还处于比较疲倦的状态，但精神比较亢奋，然后想想飞机上也能睡觉，因此反而也就不怎么在意了。

在公司楼下与UCG的小编们集合后，大家草草用过早饭就打车前往皇岗准备过关。车上的这段时间也没啥特别的话题，不如就由我来向大家介绍一下随行的UCG愉快的同事们吧。首先是大家的领队，整个队伍中惟一有过前往日本经验的九兵卫，虽然不是年龄最大的，但我们出于敬意一般都亲切地称呼其为九老师——注意这个“老师”跟毛老师的“老师”分量可是不一样的，绝对不含调戏成分，请各位注意区别开来。接下来是队伍中的吉祥物八重樱，不仅仅在UCG部门，甚至在掌机王SP部门中也受到敬重与爱戴，charm point是整年整年坚持不懈地穿着洛丽塔服装，即使在萌文化的发源地日本也能引起围观风潮，当然这是后话，大家怀着敬意也尊称其为八老师——注意这个“老师”……（以下略）然后要介绍的是本次出游最累的华尔兹同学，身为一个文编还全程兼职摄像师，耐苦耐劳地扛着从来用不到的三脚架子到处走，除了泡澡以外绝不离身，这种精神值得我们所有人学习。事后我请到华尔兹同学谈了谈他对摄像师这一职业的看法。

“我下次要是再带三脚架出门我就是【哔——】。”

介绍到一半稍微扯远了，接下来介绍非常喜欢各种美式游戏的妹子文编铃。如果没有她的鼎力相助，《刺客信条Ⅲ 自由使命》肯定会让我痛苦万分，当然这是无关的题外话。最后一名来自UCG的小编是狼来了同学，以他个人的自我介绍方式来说就是“有些追求完美癖好的绿色龟毛控”。老实说我第一次听到完全就不明白是什么意思，隐隐约约也有点不想明白……总之就是日式美式游戏通吃，英文非常棒的格斗游戏高手，至今为止三次编辑部格斗大赛中我都输给了他，幸好他不打《铁拳》。以上五人众加上我：爱好打FTG和各种日式游戏，对美式游戏——或者说对英文完全没辙的废柴小编白菜，就是出行TGS的阵容。后文将以我的视角，记载自己这几天来的感受和趣事，有兴趣的读者就在这几页中多多关照了。

早上 8时半～下午 5时半

过关、上车、来到香港，一路上都流畅无比，没出什么乱子，也没有什么故事。来到机场以后大约是早上8点半，离登机还有一段时间，于是大家坐在机场大厅里开始短暂的休息。期间拍视频的拍视频，蹭Wi-Fi的蹭Wi-Fi，而我也没有闲着——正在满头大汗地研究怎么让手里所谓的“移动简易国际漫游”连上香港的通讯网！

出门在外人生地不熟，全靠手机联络，要是连不上那还不得完蛋啊！移动你这不是坑人么！对于向来只用手机发短信打电话，甚至连MP3都懒得听的我来说，要设置网络简直就是不可能完成的任务。领队的九老师见状拿去研究了好一阵，最后也举手投降。万般无奈之下我蹭上了机场的Wi-Fi，龟速登陆百度想看看这破捞什子玩意儿究竟是个虾米构造。

“动感地带、神州行的简易国际漫游功能，是指漫游到除中国大陆及‘港澳台’以外的指定国家地区使用手机。”

想想我在营业厅咨询时，报出的目的地确实是“日本”而不是“香港”、“台湾”。只能怪我阅历不够，也许世上确实能有人想到可以在29个国家地区使用的漫游，却不支持与深圳一水相隔的香港吧。真是文化冲击啊。

10点半左右从香港登机起飞，途经台湾中转，再飞往日本东京成田机场。也许很多出国旅游过的人常常会这样说："当我走下飞机的一瞬间，我感到了浓浓的异国情怀。"但我可要比他们早一点——至少比同样从香港直飞日本的同胞要早上3个小时。中途下午1点左右在台湾转机时，机上乘客下了十分之九，而补充上来的乘客几乎全都是日本游客！

"めちゃ寒いですね（飞机上真冷啊）。"

这是我在飞机上听到的第一句日文——的确空调是开得挺大的。之后陆续上来的乘客们都在各自用日文交谈着，替班的空姐也有会说日文的。在那一瞬间，我确实感觉到了一股浓浓的异国风情，终于有了一种来到异地的实感。于是睡意瞬间全部消散，接下来的三小时飞行时间里，怀着激动的心情欣赏了机上电影初代《黑客帝国》，在飞机降落的一刻，也就是东京时间18:30，我们正式踏上了日本的土地。

傍晚6时半～晚上9时

在进行下一步行动前，让我们将时间稍稍回溯一下——

这次并非只有小编们前往TGS展，还有UCG从全国各地中抽选出的幸运读者两名。其中一名由于各种原因无法前往，因此原定计划是另一名读者将在成田机场与我们汇合，然后一起前往酒店。

"现在这个情况，那个读者怎么办？"

"只能让他继续等着呗。"

"他会日语吗？"

"貌似不会。"

以上是飞机晚点约1小时左右后，在机上进行的一段对话。从深圳出发的六人队伍，其中五人从来没去过日本，然后在成田机场还有一名不会日文，又联系不上众人，搞不清楚状况的读者孤单地等在机场——想想都觉得可怕啊！于是下机之后，我们一边赶路，一边催着八老师联系那名读者。顺便一提，"移动简易国际漫游"在进入日本的一瞬间似乎就可以正常使用了，真是可喜可贺。

"他说他已经开好房间，现在正在秋叶原闲逛呢。"

"……他真的不会日文吗？"

"……谁知道呢？"

当时我的脑海中，瞬间浮现出两字经典



■负责连接机场大楼到登机口的小型轨道车。对于从未在国内机场见过如此高科技产物的我来说，不得不照下一枚留念。

国骂。这是何等充满破坏力的行动能力啊！着实令我等汗颜无比。嘛，能从机场一个人跑到秋叶原，想来一般的问题也难不倒他了吧。像这样安慰着自己，一行人朝着成田机场的第1机场大楼进发。

“日语没问题吗？”

“啊……没问题。”

“你们是几人来的？”

“总共六人。”

“OK。Welcome to Japan。”

以上是在行李安检通道时，我与安检官的对话。虽然机场上九老师对日语还过得去的我做足了功课，比如被问到访日目的时就回答商务，被问到滞留日期时就回答7天。但实际上经历的对话也就这么一点点，作为解除成就“第一次与日本人对话”的过程，还是略显寒酸了些吧。行李过关后进行护照检查时，看到我的国籍，安检官说着“永力安”，并竖起了两个大指头。一瞬之间我搜寻了自己的脑内词库，然后为自己的丢人的词汇量感到害臊。但当他持续不懈地“永力安”、“永力安”，并将两个指头不断向前推时，我恍然大悟他竟然是在用非常蹩脚的发音说着中文的“用力按”——这是指纹识别系统啊！国内机场从没遇到过这样的高科技啊！麻烦大哥你直接说日文好不好不要这么照顾我啊！

拿起托运行李，在机场等到了九老师的朋友，然后一行人前往机场大楼购买电车票。奇怪的是，九老师等到他的朋友后，只简单打了个招呼就一直与她走在最前端，基本都不跟大家解释其具体身分。一开始我还以为是UCG的老熟人所以没有多问，但后来注意到随行人员一个比一个脸色迷茫，于是私下问了问华尔兹。

“请问那是谁啊？”

“你问我，我问谁？”

看着两人在售票机前研究购票路线半晌，我心中的疑问也越发好奇。特急成田Express号是可以从机场直通东京的加急电车，可惜就是几乎半小时才有一班。架不住众人的严刑拷问，九老师终于招认：这是他的“娃友”（九老师跟八老师在编辑部内是有名的DD娃娃爱好者），特意来日本跟九老师见面的。既然“娃友”所住的酒店跟我们不是同一间，那姑且就相信了这个说辞吧。

放弃追究“娃友”，我们倒过来说说日本的电车。在购票机购票之后，拿着票需要先投入检票机，机器会在票上开一个小洞，这就算是验票完成了。整个过程比较接近国内的轻轨。而像特急成田Express号这种加急电车，则可以再进一步购买特急券，凭此券可以登上专门的加急电车，按票上的指定席坐在列车上加速进发。也就是说，我们每个人一共买了两张票。在车上闲暇的50分钟内，我与华尔兹看着车上的饮品菜单，看着300日元一杯的冰咖啡，开始研究起汇率的问题来。虽然日本的消费整体来说比较贵，但食物与其他事物的价格比例更是夸张。例如刚出的《最终幻想Ⅲ》PSP版售价为3480日元，而街边自贩机里一瓶矿泉水就要120日元——各位读者按照这个比例来计算的话，国内的矿泉水至少就得卖到约10元左右一瓶。东京真不愧是全世界食物消费最贵的城市啊。

特急成田Express号从机场直达东京站，然后站内徒步转至京叶线，经过八丁堀和越中岛，就到达了酒店所在地潮见。路途中最为震撼的无疑是东京站。我永远都会记得从特急号下车后，看到指示牌上写着“离京叶线候车站还有500米”时的那种震撼感。事实上在以后的日子里，四通八达的东京站几乎都成了我们的中转中心，在这里学会看路线牌是多么的重要，将会在不久之后亲身体验到。目的地APA HOTEL就在潮见站的旁边，这也是为了方便我们前往位于海滨幕张参加TGS而选择的比较经济实惠方便的一个御用酒店



■机场的列车站口，众人正在这里候车。

了。不过在进入酒店Check in的时候发生了一点小插曲：前台有一个日本客人忽然高声开始骂道“开什么玩笑，你瞧不起我吗！”之类的话，而前台的工作人员则是一个劲的道歉。原本我还以为又是没素质的客人在无理取闹，后来才知道是前台将已经有客人住下的房间错开给他，让他来来回回错误走了三次，这也难怪人家火大啦。以前一直以为日本人骂人来来回回就那么两句缺乏新意，这次看现场直播才体会到，原来气势才是最重要的啊。



■住宿的酒店大堂图。放下行李的众人已经完全进入了放送模式，等待着晚餐的到来。华尔兹你右手动作太快啦！

晚上 9时后

在房间里放好行李，与独自回到酒店的读者小杨汇合后，开始第一天晚上的集体聚餐。由于去年那帮禽兽将他们在附近居酒屋鱼民里大吃大喝的情形拍成了影像拿回来以全国规模的级别炫耀（详情可参见去年UCG的TGS光盘），于是咱们也打定主意要腐败一下，满场一致通过直奔鱼民。徒步约三分钟的路程进入店中，找了小小的一间房间坐下，周围全是以日文聊天的大叔在喝酒谈笑，让我再次有了来到异国他乡的实感。

接下来是第一次货真价实异国文化冲击：如果读到这里的读者有在系统地学习日语，那么应该知道，所有教材上的模拟情景都是以日常生活寒暄，工作等居多，日剧与动漫中涉及得较多的则是职业词汇、爱情亲情以及各种专门的冷僻知识。它们很少会给出在平民餐馆里点菜的镜头。也许一个外地人知道“北京烤鸭”与“麻婆豆腐”，但没有在当地生活过的话，十有八九光看名字是不会知道“焦圈”和“油茶”是什么东西的。现在你们应该能体会到拿起菜单的我们的无奈——因为上面除了寿司、烤章鱼丸子和寿喜烧外，其他几乎是一概看不懂。好在领队的九老师有着丰富的经验，而店里正好也有打工的中国妹子，点单时才没有陷入迷茫而瞎点一通。

“我叫杨XX，是来自上海的读者，很荣幸这次能够来参加TGS……”

等菜的闲暇时间，众人先开始录制一些影像当作回去剪辑的素材。然而当小杨读者摆好姿势从自我介绍到心中远大抱负再到好好学习天天向上走了一圈后，负责摄像的华尔兹很镇定地告诉大家他刚才忘了拿下摄像机的镜头盖，众人差点一口老血喷在桌上。搞完这些余兴节目后，各式各样的菜也逐渐端上了桌子。除了吃到正宗日式料理带来的满足感以外，本次聚餐也是各种欢乐：例如九老师拿出他的桐乃粘土准备摆拍食品，而当他继续拿出另一个粘土时，桐乃在没有任何人触碰的情况下倒在桌上，被大家戏称为“桐乃的嫉妒”；又例如去年视频中鲁叔销魂地试吃马肉的表情，已成为年间茶余饭后的谈资笑料，而当真点了马肉一尝，就算我这种接受能力比较强的人，也觉得这个口感确实奇怪——比三文鱼硬一点，又比一般的肉类软一点，味道则是没什么味道。含蓄一点打个比方，就像是在咀嚼固态且有韧性的水，粗暴一点的话，用铃妹子的话来说就是“想吐”；最后要说的是，日本人真的是跪着开门，跪着上菜啊！

居酒屋饱餐一顿之后，在便利店里随便买了些牛奶。结账的时候有两个感受：便利店，包括日后去的秋叶原的书店这类地方，结账时一定是要排队的，否则你即使站在空着的收银机前，店员也会叫你回到队尾去排



■传说中的马肉，彻底破解鲁叔的不实传言！旁边是因嫉妒九老师新欢而倒下的“俺妹”。

好，这是其一；其二是与店员的交流，他们一般只会很有礼貌地说“欢迎光临，收您XX元，找您XX元”，这段期间你乖乖递上现金一言不发也没关系。不过你要是购买的东西里有特殊食材，那就不一样了。例如买了盒装牛奶，他们就会问“请问要带上吸管吗”；买了瓶装饮料，他们会问“请问要贴上贴条吗”；买了快餐或饭团之类的食品，他们会问“请问需要加热吗”；买了对应积分卡的商品，他们就会问“请问有携带积分卡吗”……这些问题对于没有事先做好准备的外国人来说，绝对会一瞬间蒙住，因为他们每天要说好几百次，发音已经快到几乎无法听清了。事实上我就因为没有听清“要不要吸管”这个问题而跟店员对视了三秒钟，最后回过神来反射性地回答了一句“はい”，但身为外国人已经是暴露无遗了吧（笑）。

再次回到房间，如果要以八个字来形容，就是“麻雀虽小，五脏俱全”。开门后一米半到两米的过道，左侧是带浴缸的洗手间约1.5平方米，剩下的空间摆上一张单人床和书桌，几乎就没有任何空间了。但是你生活起居所需要的任何东西几乎都能在房间中找到。对于行李不多的旅客来说，居住还算是舒适——也就是说在没有前往会场拿赠品的前三天，空间还是足够行动的。酒店的二楼设有大浴场，华尔兹和九老师偶尔会去泡澡。而我第一天为了体验房中浴缸的感觉就没有下去——事实证明这是一个愚蠢的决定，因为自从第二天之后，每天晚上都累得完全不想离开房间了。



■单人间一览图。可以看到能够走动的空间就只有这么细细一条道。

9月 18日

早上8时～上午11时半

酒店带有早餐服务，拿上当日的早餐券即可在1楼的餐厅尽情享用。早餐的种类主要分为日式和西式，日式有乌冬、荞麦面、米饭和粥等等，西式则是沙拉、烤肠、煎蛋和面包为主，当然我选择的是西日混搭，再加上一杯牛奶，整个人就神清气爽了。

小编们整个日本之行的流程是7天。17日大半天花在赶路上；18日和19日自由活动，前往日本各处旅游胜地观光并拍摄视频；20日和21日为TGS的媒体日，媒体关系者可以入场，这两天也是大家的主要工作日，负责试玩各种游戏，收集各种展台报告；22日是公众开放日，一般玩家的大量涌现使得试玩几乎成为了不可能的任务，小编们主要是负责拍摄大量涌现的Cosplayer，以及了解一些公众日限定的舞台活动；23日同样是公众日，早上前往会场查漏补遗做最后的收尾工作，下午就开始踏上归途。

18日早上的预定计划是前往浅草寺。先由京叶线前往东京，然后转乘山手线内环，途经神田站后到达秋叶原，再转总武线一站至浅草桥。下车转乘地铁2号线，两站之后即到达浅草。

“这不是城隍庙吗？”

来自上海的小杨读者发自内心的感叹，相信可以撕裂不少憧憬着浅草文化的FANS



▲浅草的代表建筑！这幅场景相信大家在很多游戏中都看到过了吧。



▲仲见世商店街就是这个样子了。当然能够通行的不止这一条小道。

的内心。不过要我这个对浅草没有特别兴趣的人来说，这话倒也不是全无道理。门口的雷门灯笼气势十足，左右两侧的风雷双神也栩栩如生，就是灯笼下的“松下电器”几个字有些煞风景。（胧月：你懂个P，这是松下集团创始人松下幸之助于浅草观音祈愿之后……）穿过雷门后就是仲见世商店街，这里就特有城隍庙、磁器口这类古镇的感觉了。两边的摊位都在售卖一些特别的纪念品，例如工艺扇子、歌舞伎人偶、和服、人形烧等等。不过这大热天的人来人往，还是刨冰最能引起我们的兴趣，200日元买上一份，在火辣辣的阳光下一口一口塞进嘴里，真是“噌～”的感受啊！

穿过长长的商店街，面前就是宝藏门。首先全员都跑去花上100日元求了一签观音签……或者说是花上100日元摇一摇签筒？根据掉落出来的签号打开抽屉，白菜我抽到的是一签小吉——话说小吉这种中途半端的签运真是没什么意思，还不如索性跟着八老师抽个凶，还能体验体验绑签的感觉呢。接下来一众人等在这里狂买护身符，由于白菜基本上属于无神论者，所以就在一旁乐呵呵地看着这些人糟……花钱。大肆挥霍之后继续向前，映入眼帘的是香烛贩卖点和净水池。准备进入本堂参拜的信徒，首先要在净水池这里洗掉俗世尘垢，这里同样也有礼仪作法，首先用木勺装水洗左手，然后换手洗右手，最后喝一口到嘴里漱口，就算完成了。

“唉，我全套都做完了，原来你们不进去啊？”

由于一众人等中并没有虔诚的信徒，于是无视在净水池洗完手漱完口的八老师，径直转身准备前往下一个目的地——东京晴空塔。但是，在那之前……



▲正在净水池洗去俗世尘垢的八老师的背影。此时的她并不知道，这全是无用功。

中午 12时～下午 3时

“请问这里有位子吗？7人位。”

“对不起，我们这里已经满位了。”

不知道已经吃了第几次闭门羹，众人只能继续在街道上游荡着。原本打算在前往晴空塔前果果腹，无奈天不从人愿，浅草寺周边所有的店铺都是满员。果然还是应该拜拜神明再出来为好？一列长队一边寻找着食物，一边缓慢地朝着晴空塔方向前进。大家可以在脑海中想象一下《贪吃蛇》这款游戏，大概就是那种感觉。

四处瞎逛之后终于在一家专营黑胡椒牛排的快餐店解决了温饱问题，但前往晴空塔的预定时间已经晚了不少。几番转折来到塔下，在录制完素材后，八老师毅然掏出了DD娃娃准备与晴空塔合影，而我们就在旁边歇脚兼职照顾行李。此时一对对情侣走过，看着八老师的洛丽塔服装，忽然惊奇地叫出了声音……果然。

时值下午2点半，终于进入了晴空塔内部，里面有无数的外国友人观光团也在向上攀爬（虽说是升降机和电梯）。来到上层的平台，准备进入瞭望台的我们忽然感觉到晴空霹雳——进入瞭望台需要整理券，而整理券已经排到了下午5点才有。要在这里再待两个半小时？由于会彻底打乱之后进驻秋叶原的计划，所以不可能。但既然好不容易来一次，大部队又向着礼品店出发。一番采购之后回来看到整理券已经排到了下午5点半，更坚定了大家撤退的决心。



▲远观晴空塔，确实威武。



▲觅食中路过漂亮的浅草桥，顺便照了一张。

下午 4时后

回程时在浅草附近小小迷了个路，到达秋叶原的时候大概是下午4时。远在国内的UCG主编胜负师为了让我们更有效率地逛秋叶原拍摄素材，介绍了一位不愿意透露姓名的朋友来做导游，我们姑且称其为小W。这位在东京艺术大学进修的才子，对秋叶原可谓是无比熟悉。在他的带领下，拍摄部分进行得无比顺利，各个如sofmap、虎之穴等著名店铺，知名产物是什么都一一地被介绍完毕。接下来就是大家期待已久的购物时间，



▲坐落于秋叶原电器街出站口的AKB48官方咖啡厅。

九老师"自由活动"一声令下，就不知跑到哪里晃悠去了。剩下的我们在小W的带领下，开始巡礼各种神店。

位于中央大道的Mandarake挂出了"史上最强店铺"的旗号，比起鲁叔去年的目标TRADER可谓不知好上多少倍，也是小W重点推荐并一开始就带我们进入的地方。整栋大楼分为7层，每层都有专门的主营项目。我们一开始就直奔最上层，这里放置着海量的中古手办，价格公道不说，保存度也非常高。往下走继续浏览了中古游戏层、漫画层等等。等到众人在里面待了近一小时后终于决定离开，而八老师则直接赖在当中某层不肯离去，要我们继续前进。

接下来众人再次席卷各种手办店和游戏店，途中铃也脱队独自行动。看来她终于忍受不了我们看待美少女手办时直勾勾的饥渴眼神了。在巡礼过程中，我在某家中古手办楼层发现了仅售1500日元的红Saber，挣扎良久还是在意面部瑕疵做工而没有买下。不过倒是顺手买下了5500日元的Type-Moon10周年纪念A赏的Saber。老实说原本也挣扎了良久，直到看到后面一模一样的十成新中古货要价6400日元，而手中5500日元的中古品不仅未开封，不过只是盒子有一点磨损就便宜了900日元，于是脑子一下就热了。事实上直到回到深圳的现在我也依然没有进入后悔模式，看来这笔消费还是值得的。而同行的《乔乔》FANS华尔兹也在小W三寸不烂之舌的忽悠下，拿下了空条承太郎的手办。看得出来大家都已经抛弃了购物之前将日元转化为人民币换算一下的"不良习惯"（笑）。

秋叶原的确是花花世界，小小的一条街道有着无穷无尽的内容，但可惜的是，晚上8时左右我那奔波了一整天的双脚已经彻底发出悲鸣了。看着随行众人基本上已经处于精疲力尽的状况，小W带我们前往附近一家主营牛肉饭和咖喱的店面，众人狼吞虎咽之后，结束了今天的秋叶原之旅。回程的路途上，在秋叶原站看着密密麻麻如同彩色魔方版的电车路线图，深深地感受到有人带路那可真是幸福啊。坐山手线返回东京后，一路死盯着京叶线的路牌，拖着疲惫的双腿挪动完那恐怖的五百米，痛并快乐着。


▲看看这口号可不是我们喊出来的。旁边黑色的阶梯就是我们下楼时所使用的路线。


▲29800日元的生产限定初代JOJO，乔纳森・乔斯达！实在太帅了！我和华尔兹顿时口水流了一地。



▲在秋叶原惟一的战利品，就是这款手办了。下辑给大家拆开来照一个。本辑确实没那个时间。

9月 19日 

早上 8时～
上午 11时半

用过早餐之后，今天朝着位于东京台场潮风公园的高达进发。从京叶线往下一站到新木场，然后转东京临海高速铁道临海线，途经东云和国际展示场后，来到东京电讯塔站（东京テレポ-ト）。徒步10分钟后，远远地就看见了屹立于大地上的高达！作为30周年纪念的1：1等比例模型，气势确实十足。不过据说这台高达只在12点、15点与17点会有特殊表演，就是头部转动，胸部喷射出雾气，眼睛发光等，预定行程满满的我们实在是没有那个时间去等。各种摄像合影留念之后，冲进旁边的官方周边店扫荡了一番。其中1500日元的主题冷水毛巾引起了我的注意力：小巧实用便于携带，关键是不占地方，作为礼品用来打发高达厨乌冬实在是再适合不过了！另外店内还有一些很有意思的商品，例如粉红色的雨伞激光剑、著名演讲马克杯，还有高达人形烧等等。作为一个高达FANS的话，相信确实可以在这里淘到自己喜欢的东西吧。



▲屹立于高达胯下！

虽然连续前往两家主题店购物并不利

▲“欢迎来到官方店喵！”

于钱包的掌控，不过队伍里一堆Capcom厨早就按耐不住了。这也是我们今天来到台场的另一个重要目的：Capcom官方专卖店。虽然位于Diver City大楼中的店面不大，但门口霸气的《怪物猎人》全景手办摆饰就已经镇住了一帮人。旁边还有一架烤肉机可供拍照，双脚累坏的几位赶紧借照相的机会坐下休息一下。店内周边琳琅满目，《生化》、《逆转》、《Basara》和《怪物猎人》是最抢眼的产品。八、九老师和铃在这里选好目标后，大家还小小地玩了下抽奖。500日元一次，前面几位抽下来都是毛巾。于是当我拿着抽奖券靠近柜台时，这帮禽兽在旁边高声合唱“H～H～H～”（H是毛巾的编号），揭开一看竟然是……主题文件夹。虽然比起毛巾是好是坏还有待商榷，不过没让他们的诅咒得逞这一点就值得庆幸了。

中午 12时～下午 3时半

从此时开始，大家的行动出现了分歧。我与八老师要前往品川Intercity Hall参加SCEJ的发布会，其他人则是各自有自己的安排。从Diver City大楼中出来，在九老师的带领下好不容易找到了车站，与九老师分别后，继续沿着临海线通过天王洲**アイル**，来到品川Sea Side。虽然“品川Sea Side站”和“品川Intercity Hall”都带有品川两个字，但地点可隔得不是一般的远，出站口什么的也搞不清楚。果然如同事前预料的那样，两人一下车就漂亮地迷路了。

“要是找不到，下车后就找出租车吧。”

记着九老师临行前的忠告，两人首先要解决横在面前的第一个难题：哪里有出租车？日本可不像国内那样可以看见出租车经过就举手招下来，必须得前往专门的搭乘站。走出列车出站口的两人正在发愁之际，忽然发现不远处就有一个酒店。按照国际惯例，酒店门口应该就有很多出租车了吧！然而靠近酒店后，发现出租车前一个老外不停在跟司机交流着什么，一点也没有上车的迹象。而且仔细一看，车身呈黑色，跟大部分印象中绿色的出租车也有所不同，就越来越不确定是不是真的出租车了。无奈之下只能由我操起日文前去询问酒店的工作人员。

“不好意思，请问这附近有出租车搭乘场吗？”

“啊，是的，有的，就在那边转角处过去一点。”

酒店的工作人员还是比较热情的，为了怕自己搞错，还特地向旁边黑色车的司机询问了一下。顺带一提这样就拿到了“第一次向日本人问路”的成就。道谢之后我与八老师赶快前往该处，果然有着好几辆五颜六色的出租车停在那里。看见我们站在站牌下，一辆车缓缓开了过来打开车门。

“请问客人要到哪里去呢？”

“这里。”

拿出小笔记本把地址给司机看了。司机似乎最初也有些陷入迷惑，拿着笔记本看了半晌。不过当他将地址逐步输入导航系统中后，很快目的地就显示出来了，我则是在后排惊叹于科技的力量。车程约10分钟后，我们在离品川Intercity Hall最近的一个站牌下车，收费1150日元，果然价钱够贵啊。不过现在可不是心疼钱的时候。路上折腾这么久，SCEJ的发布会已经快开始了，然而我们还没有找到入口呢。

比照着地图围着大楼绕了个圈子，终于进入了大楼内部。在外厅立刻就有工作人员上来招呼，问我们是不是媒体人员，然后拿到拍摄证件后进入发布会现场前方的媒体席，发现安德鲁·豪斯正在介绍两款新的PS3——迟到归迟到，好歹没有错过掌机部分的内容。接下来我们蜷缩在媒体席左下角，举起摄像机开始了拍摄。



▲出租车内景一览。这就是传说中的驾驶席在右边。注意中央上方的小屏幕就是GPS导航仪。

（是谁说发布会只有1个小时的……）

毫无疑问这是我在会场上内心抱怨得最多的一句话。倒不是我讨厌索尼，只是纯粹因为位置关系，拍摄时只能坐在地上，久了以后就会半身麻木痛苦不堪。想要改变姿势又要注意不要影响到隔壁的同行，同时还得尽量保持镜头不要过大晃动，一直举着摄像机手也酸得不行……简直是苦不堪言。如果这是个沉闷的发布会，我想我会记恨索尼一辈子。

当PS3的部分告一段落时，河野弘开始谈到PSP，说他还没有放弃这款生命力坚挺的掌机。我则想着求求你快放弃PSP吧，不然PSV是上不来的。之后话题进入PSV部分，开始演示PSV与PS3的交错计划，这也都是老消息了。接下来是红蓝双机型公布，会场稍稍有了些骚动，明显这才是大家想要看到的消息。第三方时间开始，稻船敬二上台公布《灵魂献祭》延期，不知道是早有预料还是怎样，在场媒体并没有明显的动摇。《胧村正》的公布倒是引起了一片惊叹，在会场明显能感受到气氛有所改变。不过对我们来说最有意思的还是《高达》新作，因为宣传PV中出现的，正是几小时之前我们刚刚参观过的台场高达（笑）。当然我坚信这款作品很高几率是个雷。最后河野致闭幕词，发布会结束——我的脚都酸得差点站不起来了。



▲发布会结束后的摄影时间，两台掌机真的都很漂亮啊。

下午 4时后

发布会结束后，与狼来了一行人在车站会合，前往的下一站目的地又是秋叶原。这次去得比较早，而且没有拍摄任务在身，纯粹自由活动。于是我与狼来了组成二人小队，前往神秘的日本街机房一探究竟。

到达的地点是位于电器街上的CLUB SEGA，店内虽然基本上禁止拍摄，但偷偷摸摸地还是搞了几张。CLUB SEGA分为几大楼层，将各种不同类型的游戏分别放置在不同的楼层中。例如1F是抓娃娃机为主，2F则是《初音》这类音乐游戏为主，《铁拳》放在4F，《苍翼默示录》、《P4U》和《GGXX》等ARC制游戏放在5F。店内全部禁烟，环境没得说，还有专门的萌妹子工作人员负责清理机台。虽然近年来我很迷ARC的作品，但从来没练过摇杆，看着100日元一次投钱口始终是不敢下手。狼来了同学则一直在旁看人打《P4U》。

“干嘛不上啊？”

“我不打同角色。”

由于连胜的那个人使用的角色是伊丽莎白，只会用伊丽莎白的狼来了同学就一直在旁边看着。实在等不下去的我先回到4F，坐上玩过次数屈指可数的《铁拳TT2》的机台，开始了第一次对战。由于大约两年前开始我就不怎么出入街机房了，虽然基础还在，但手法和意识已经生疏了不少，再加上几乎没有玩过的新作，很快就被对手连下两局。这里插播一条小知识：日本玩家打街机很讲礼仪，如果自己输了之后，会先站起来离开机台，看看后面有没有想玩的人，等确认没有后才会坐回去继续投钱开战。于是我也效仿了两次，等到确认没有人玩之后，我开始观察其他人的对局。此时发生了一件很有意思的事：店内的萌妹子会在客人使用过摇杆后，趁没有人的时候对其进行清洁。而就在我观察别人对局的时候，清洁完机台的萌妹子过来叫住了我：

“客人，请问刚才是您在这台机器上玩吗？”

“诶……啊，是的。”

“本店现在可以100日元玩两次，因此您还有两次机会。”

哇啊，太幸运了吧！此时我才注意到机台上确实贴着相关醒目的标识。于是我好好把握这多出的两次机会，成功将对面的对手打赢了一次。虽然我很清楚这只是路人水平，但毕竟是在日本街机房拿到的第一胜，


▲干净、整洁的街机房。



值得祝贺。

三下五除二被人宰掉后，回到了5F，此时狼来了同学已经坐上了《苍翼默示录》的机台，正在跟人如火如荼地对战中。对手选用的是他熟悉无比的Ragna，原本以为他可以打得比较轻松，但实际上却险象环生。倒不是说对面有多强，只是这边的立回方面失误太多，连段也极其不稳定，基本只是靠基本功和意识在对抗。例如以《P4U》的受身方法按住A键不放，结果老被对手打伪连。至于连段失误，狼来了同学将其归咎于摇杆细微的手感问题，以及太久没打的生疏感。不过总的来说还是赢得多。

这里又要插播一条小知识：下午人少的时候例外，但当玩家逐渐多起来以后，不玩游戏的玩家是自觉不会坐在旁边空位子上的，以免为其他玩家带来麻烦。随着机房里的人越来越多，基本上能够歇脚的座位越来越少。那么奔走一天连午饭都没来得及吃，参加完索尼发布会后下半身酸麻无比，舟车劳顿的我现在就面临着选择：是继续痛苦地站在旁边看别人打，还是坐上机台用100日元换取数分钟的轻松？很显然，我最终选择返回酒店，大家也都能够理解的吧。

后来据说铃也来到了那个机房，她见证了狼来了晚上在《P4U》上大杀四方的场景。不过无图无真相，真伪莫可辨（笑）。

9月20日～9月22日

早上7时～下午5时

“好困啊！好累啊！脚好痛啊！”

由于TGS开始，早上的集合时间提前了一个小时——如果不赶早场第一批试玩《怪物猎人4》，怕是一整天都没机会了。而前两天自由行动四处乱跑的后遗症终于开始显现出来。晚上12点以后开会布置工作大纲，早上7点起床，7小时睡眠时间如果放在编辑部常年不进行体力运动的情况下还说得过去，想要恢复如此严重的肌肉疲劳根本就是痴人说梦。于是当我20日早上下床踩在地板上的一瞬间，我就知道这几天有够受的。事实上就连行动力爆表的小杨读者，也赖床不起了。

住在潮见最大的好处就是一车直达海滨幕张不用转车。下车出站顺着人流走个10分钟，就能看到幕张信息中心的入口。媒体日早上10点开场，第一天我们大概9:20就来到了会场，但前面已经排起了黑压压的人流——这帮人真的不是早上7点就坐在这里吧？八老师熟练地掏出3DS开始擦肩，看着她喜笑颜开的样子看来是收获不菲。顺便一提，19日在索尼发布会现场，擦到的人数仅仅只有3。什么叫从业者的节操？看这。

至于展会本身没啥好说的，大家根据工作大纲安排，一人负责几个重点游戏的试玩。中午随便吃点东西，下午继续四处乱窜。然后下午五点半左右在会场外面集合。掌机游戏试玩的感想都放在另一个版块里，感兴趣的同学麻烦移驾一下。以下就稍稍写一些与掌机无关的东西吧。

首先要骂一下SE的展台，竟然连一个游戏试玩都没有，反而在物贩区开了两块出来，纯粹就是来卖周边的是吧！SCEJ的展台也不科学，密密麻麻的通道太长不用说，竟然要走到内部才知道自己想试玩的游戏还得等多久，而且时间还不一定准确。最为痛苦的经历莫过于公众日的22日，我想试玩一下

《大神 绝景版》，被告之要排队70分钟。想想排就排吧，结果一站就是两小时！差距出入50分钟的计时你们究竟是怎么办到的啊！

不过要赞的地方也有，比如SEGA发放的巨大购物袋，没有那玩意儿我都不知道怎么把如此庞大数量的场刊和赠品带回去。另外据说去年只有Level-5在场内提供了带有椅子的休息区，而今年无数厂商效仿，场内的休息区至少也有三个，反而Level-5自家的休息区给改成试玩区了（笑）。《无尽传说2》的素质非常不错，而《乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗》绝对是神作，还原度高到不行。Arc Syetem Works的《苍翼默示录》最新作也摆出街机提供试玩，公众日甚至要两个小时才能打上一局。总之，本届TGS掌机与家用机都有出彩之处，还算比较让人满意。



▲这款游戏不买真是天理不容啊。

下午 5时后

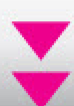
从会场回来理论上是自由时间，但实际上由于时间紧迫，很多地方都去不了。打个比方，20日的TGS结束后，华尔兹带着小杨读者前往涩谷，而我因为要帮半夏与她在日本的朋友桃子交换礼物，所以无法同行——事实证明这个决断英明万分。因为等他们到达涩谷的时候，店铺都关得七七八八，最后两人竟然只是吃了个M记就回来了啊哈哈哈（狂笑）。

说到交换礼物，临行前半夏死缠烂打可怜巴巴地说桃子在日本好可怜好可怜，吃不了好东西，于是让我帮着带什么桃酥和月饼过去。带去就带去嘛，于是20日晚上在酒店我终于见到了传说中的桃子。不过很可惜我的第一印象不是这个妹子多么漂亮多么豁达，而是她竟然提着满满一纸袋的东西过来的！一纸袋啊，one paper bag啊！里面全是阿拉希的各种周边、CD、荧光棒，甚至还有易折断的2B铅笔！我终于深刻地领悟到为何半夏始终对于桃子要交给她的礼物支支吾吾，原来问题不是出在礼物的品种，而是出在量上啊！于是我暗暗地回想当天赠品的数量，将其×3后，再想了想行李箱和空间和备用的背包，然后做出了一个艰难的决定：不再买任何占地方的东西。要知道就为这个，我原计划500日元拿下的海贼王娜美泳装手办都泡汤了。500日元啊！少吃一顿肯德基就能买的手办啊（哭）！

21日回程中，众人决定要去新宿逛逛，而我因为实在走不动了就想PASS，结果莫名其妙就变成了负责去秋叶原买日刊做参考资料，顺便再帮雷伊带一张PSP版的《最终幻想Ⅲ》。好吧，我其实本来也打算好好歇脚后去秋叶原的CLUB SEGA，看看20日刚刚开始公测的法国面包最新2D FTG《UNDER NIGHT》。以前我也是个《月姬格斗》的FANS，但是其一直不求上进的分辨率让我不得不慢慢对其丧失了兴趣。因此对于同社开发两年的这款作品，我还是抱着一些憧憬的。结果上去一看，日本的玩家都是怪物吗！公测第二天而已啊，你们用不用出手都是3500以上的连段啊！你们这样让小白怎么打啊！于是在心碎与脚痛的双重折磨下，下楼搓了几局《铁拳》，我又默默地踏上了回程。

22日的晚上倒是没什么特别的，回到酒店后由于华尔兹将要交给日本读者的样刊忘在了我的房间里，因此要我送到秋叶原去。我就顺便再次一个人跑到秋叶原查漏补遗，看看有没有符合“不占空间又有实用纪念价值”的东西可以买。但果然没这种好事。后来仔细想想，7天时间我竟然有4天跑去了秋叶原……从频率与战利品（手办一个，OVER）的对比来看，实在说不上有效率啊。

9月 23日



下午 1时后

谁都没有想到，最大的危机竟然会在最后一天悄然来临。

早上照惯例去会场补了一些Cosplayer的照片，拿了些赠品。中午1点九老师在会场附近请了一顿寿喜烧。也许是想到不用再前往会场锻炼脚力，大家都完全松懈了下来。结果进餐时间稍稍有些拖慢。等回到酒店拿齐行李的时候，基本上已经下午3点半了。

现在我来为大家分析一下当时的状况：回程航班是晚上6点20，也就是说最起码我们得赶在6点全员过安检。机场换登机牌托运行李最少10分钟，过安检最少10分钟，这样一来必须在5点40前到达机场大厅才能赶上飞机，还不能算上万一找不到登机口迷路的时间。特急成田Express号行驶时间约为50多分钟，但最近的两班发车时间为下午4点与下午4点半。假设4点上车，我们就能在大约5点到达机场，时间比较充裕。不过要是搭乘4点半的那班，到达时间差不多为5点半，要在10分钟之内从站口赶到大厅，就可以说是生死时速了。3点半从酒店出发，20分钟从潮见赶回东京站，10分钟之内一边拖着十几二十公斤重的行李一边找路一边前往500米以外的特急成田Express号站台，就是放在我们面前的难题。

回到东京站时恰好是3点50分，大家一路狂奔来到了站台，4点发车的特急成田Express号刚好停在站台。然而我们惊恐的发现，队伍的末端竟然没有狼来了与华尔兹的身影！大家焦急地等待着，直到狼来了打来电话，说他们正站在东京站中央，不知道应该往哪边走，此时列车也缓缓发车而去……现在我们不得登上4点半的特急列车，时间紧迫无比，而且手上捏的还是上一班的车票。上文已经说过，特急列车的车票全部是指定席。如果不重新购票的话，下一班4点半的列车可是没有我们的座位的。如果正好座满的话，我们就得在车上站50分钟——疲劳是小事，关键是在整车日本人眼中做出这种罚站一般的行为，绝对是好比公开处刑一般的丢人啊。

好在上帝保佑，下一班车上几乎全都是空席，列车员查票的时候看到我们是错过了上一班车，也没有让我们补票，这里必须感谢这种人性化的制度。要知道1人份的乘车券+加急券就是3000日元，7人份是整整2万1的巨额开销啊。在忐忑不安的心情中，50分钟一晃而过，下车时间是5点26分。所有人都麻利起来，锻炼出一身找路的好功力，神速搞定托运与安检，终于在6点05分的时候成功登机。Safe……

当我们回到深圳时，时针已经划过零点。UCG的小编们可以休息半天，但考虑到《掌机王》的截稿进度，我必须第二天就早早上班，还得连续熬着通宵才能搞定剩下的工作。不仅长途劳顿的疲劳得不到回复，还得继续折磨自己的身体，怎么就这么苦逼呢？

不过累归累，实话还是得实说。要说这次TGS之行到底开心还不是开心的话，必然还是开心居多。在憧憬的秋叶原待了那么长时间；像一个真正的媒体从业者一样参与发布会，试玩游戏；品尝日本传统美食，体验怀古文化，这些都是难能可贵的体验。如果下次还有机会，我应该还是想去的吧。

但是，可别再让我带那么多东西了……



▲九老师掌厨制作中。






Showgirl&Coser靓照合集


















从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。
Lancer

成本问题

前段时间PSV的《初音未来》大热卖，首周销量十几万，PSV跟着热卖了几周，索饭们也跟着高潮连连。这不禁让笔者想起当年土星穷途末路之时，杀出了几个大热卖的H Game，不仅创造了H Game历史上的销量新纪录，也让行将就木的土星春意盎然，达到了最后的高潮。

但PSV的这波小高潮来得快去得也快，当众人以为PSV的《初音未来》续作板上钉钉、世嘉将全力支持PSV时，制作人发话说这游戏开发成本太高，恐怕难有续作。世嘉正努力采取多种促销手段，试图让《初音未来》成为本年度最畅销的PSV游戏。

这是一则令人悲哀的新闻。一部主机沦落到靠核心FANS向游戏支撑大局，真是山中无老虎、猴子称大王。更可悲的是，连猴子都嫌这山大王的位子寒碜、油水太少，还不如另寻一个山头。惟一可让索饭欣慰的是，世嘉所谓的成本太高应该与PSV本身无关，对于这样一款音乐游戏来说，PSV的机能不会让它增加太多成本，主要成本应该是音乐的授权费，同样的游戏出在3DS上，不见得能节约成本，销量也不一定更高。

这就是当今日本游戏市场的现实：一个有望成为某平台年度销量冠军的核心FANS向游戏，居然可能因“成本太高”而亏损，我们又如何能奢望厂商们为之开发成本动辄数千万美元的原创大作？更惨的是，当这些厂商纷纷取消他们的PSV游戏项目，改为开发3DS游戏，却发现只不过从九层地狱爬到了第八层地狱，市场处境依旧恶劣。除去《怪物猎人》、《勇者斗恶龙》等怪物级游戏，今年上半年销售成绩理想的3DS第三方游戏屈指可数。《王国之心3D》和《生化危机 启示录》销量仅30万左右，如果20万销量级的初音未来都收不回成本，这两款可称为“大作”的游戏恐怕也很难盈利。3DS上同样为音乐类游戏的《太鼓之达人》、《交响旋律最终幻想》等都只有十几万的销量，《初音未来与未来之星》销量比PSV版更低……

在这惨淡的市场环境中，日厂们加快了逃离主机市场的步伐。8月底、9月初，多家名门公布了大规模进军手机/社交游戏的计划，Konami有《MGS社交行动》、LEVEL-5公布了《雷顿教授》的手游/社交新作、SE的网页游戏平台Core Online上线、多款手游密集上市、Capcom一口气公布6款社交游戏……游戏厂商们的分散化投资方向日益明显，有限的资源被投放到无限多的平台，核心玩家们所期待的大作将更加遥遥无期。

不仅是技术力与资金实力都较弱的日厂，欧美巨头们对传统大作体制也越来越力不从心。拥有6000多名开发人员的育碧，最近表示今后将很难再有《刺客信条3》那样的超大规模游戏项目，Rockstar因为《GTA5》开发周期太长而面临来自股东们的巨大压力。顶级大作的开发周期动辄三四年，而业界的局势变化速度正在加快，三四年的时间可能已经出了两三代iPhone，社交网络可能已完成了一次整体变革，当年流行的东西可能早已无人问津……在信息爆炸的网络社会，流行趋势的变化速度将不断加快，制作周期短的休闲游戏将更受厂商重视。不可避免的是，垃圾游戏的数量也将呈几何级数逐年飙升，大部分游戏血本无归，少数幸运儿一攫千金。决定胜负的往往并非游戏质量，而是营销、运气甚至某些卑劣的经营手段——正如当今中国的网游市场。





Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

意外的数字

数日的江浙短途旅游归来后，忽惊觉2012年的东京TGS展已然谢幕，曾经热切关注的行业展会竟然对自己如此地毫无存在感，且不由人心生些廉价的唏嘘。再收集了若干展会相关的专业性数据，其中的触目惊心之处更远超出了个人原先的预估。感叹之余不禁忽发奇想，当年携手共创下CESA行业协会的那班传统游戏的泰山北斗们，此时此刻到底是何等样的心境呢?

根据TGS官方发布的数据，本届TGS总计展出了715款游戏作品，其中智能手机、非智能手机以及平板电脑等平台的游戏为507款，占总数71%。传统携带游戏方面，3DS、PSP和PSV三大平台合计的出展游戏为88款（其中3DS 34款、PSV 24款），仅占总数的12%。在出展厂商的规模方面，日本社交游戏巨头GREE虽然崛起不过数载，其展台的排场已赫然凌驾于索尼、NBGI和Capcom等大型传统厂商之上。即便在昨年去岁，传统游戏的出展数量尚能与新兴游戏大致旗鼓相当，而今年的压倒性劣势则完全出乎本人意想之外，4比6的比例已经是个人原先能够承受的心理底线了！或许还有些人会将传统游戏在TGS的颓势归结于日本真正的行业霸主任天堂的缺席，事实上即便今日的任天堂倾尽全力出展，亦根本无力扭转江河日下的局面。

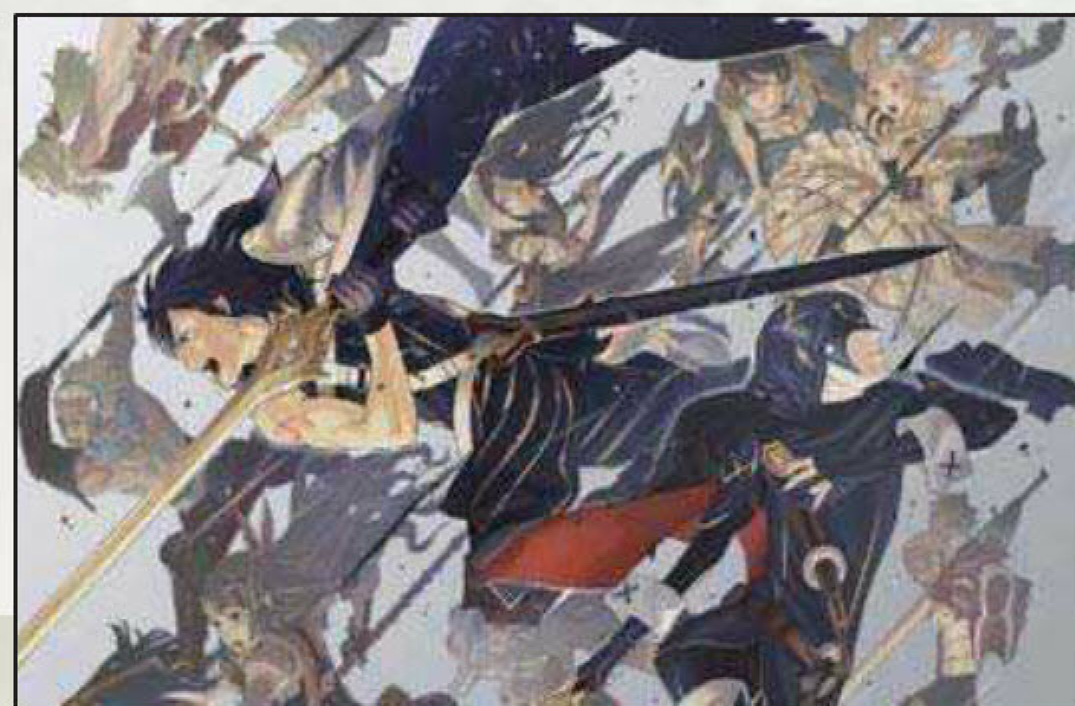
大势已去矣！说好的3DS游戏大爆发何在？期待中的PSV绝地大反攻何在？一切的一切，恰只如清风冷月上西楼，面对着手机游戏和社交游戏的如火如荼，那些依然坚守在传统游戏阵营的人们，已经是如此的不合时宜。

即便是笔者此番的短途旅游，也充分感受到了时代风潮的不可逆，同行的人们在旅途间隙，时不时掏出手机发发微博或浏览时事新闻讯息，即便是始终将3DS置于背包内计测走步数的区区在下，亦再无暇取出游乐把玩之。在这个智能手机和平台的全盛时期，如此猛烈感受到传统携带主机存在感的突兀，此时此刻的心境已经不足用“杞人忧天”可以来形容了。

任天堂社长岩田聪已经不止一次对外强调传统游戏产业的危机感了，对于传统携带游戏来说，目前最需要变革的便是营销模式，智能手机平台APP营销模式的低风险高利润业已令得Square Enix等老牌厂商甘之如饴，因此造成了传统游戏领域软件开发资源的严重损失。遥想当初NDS绝顶期上百款游戏全力出展的盛况，再看看当前3DS主上升时期屈指可数的软件阵容，完全是今不如昔的活生生写照。不管怎么说，3DS至少还能依靠《MH4》的超长试玩队列继续刷刷存在感，PSV的“小猫三两只”则完全让人丧失了信心，那些让索尼经营层食指大动的第三方著名品牌标题，宁愿争先恐后地抢登GREE平台，亦对那个号称本世代最强悍、最具发展潜力的硬件平台视而不见，惟可让彼等徒呼错、错、错！

NBGI社长鹈之泽伸在本次TGS展前基调讲演中发布的一组数据也颇耐人寻味。任天堂发行的3DS游戏《火焰之纹章 觉醒》至今累计销量突破50万套、软件销售额达到24亿日元。其收费下载次数突破120万次，销售额为3.8亿日元，相关3DS用户网络连接率为75%。对于初次试水DLC的作品而言，《觉醒》此番的成绩足以令任天堂满意和反思，不过至今为止的下载服务内容和定价都体现出颇多不尽人意之处，期待着未来能够得到全面改进。鹈之泽伸例举的数字是传统游戏行业进行销售模式改革少数值得夸耀的成功范例，不过前进的步伐依然过于迟缓，我们需要看到那种震聋发聩式的大动静，方能挽救危亡于既倒。

在西子湖畔，偶遇了一群来自日本的青年人们，3DS居然同时擦肩擦到了三个好友，心中不禁掠过一丝莫名的喜悦，毕竟传统游戏的余威尚在，或许目前的低潮不过是一时的风水轮流转？



PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

本周软件销量冠军是《徽章机器人7》，采用双版本发售的本作卖出6万套。《战国无双 编年史 2nd》和前作一样低势起走，不过作为实质上是《猛将传》的本作，这个首周销量的开头并不算坏。

软件销量（日本） 2012年9月10日～9月16日

排名	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	状态	本周销量	累计销量	平台
1	徽章机器人7 甲虫版・锹形虫版	メダロット7 カブトVer.・クワガタVer.	■Rocket Company■RPG■2012年9月13日■6090日元	NEW	6万285套	6万285套	3DS
2	新・绘心教室	新・绘心教室	■Nintendo■ETC■2012年9月13日■3800日元	NEW	3万7753套	3万7753套	3DS
3	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	■Koei Tecmo Games■ACT■2012年9月13日■6090日元	NEW	3万5806套	3万5806套	3DS
4	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	↑	3万1582套	113万6082套	3DS
5	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	—	1万7044套	273万444套	N
6	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワールド –银翼の觉醒–	■NBGI■SLG■2012年9月13日■6280日元	NEW	1万5979套	1万5979套	
7	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	—	1万3229套	12万9722套	3DS
8	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	—	8381套	21万1309套	3DS
9	失落英雄	ロストヒーローズ	■NBGI■RPG■2012年9月6日■6280日元	NEW	7472套	3万7944套	3DS
10	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク –プロジェクト ディーヴァ– f	■SEGA■MUG■2012年8月30日■7329日元	↓	7019套	18万1835套	

硬件销量（日本） 2012年9月10日～9月16日

PSV的当周销量伴随着《初音未来 女歌手计划 f》的下滑而下滑，毕竟这种针对固定玩家群的软件70%的销售都在首周就完成了。3DS依旧势头不减，每周维持着5万以上销量，照这个速度下去，也许再用两年就能赶超PSP也未可知。

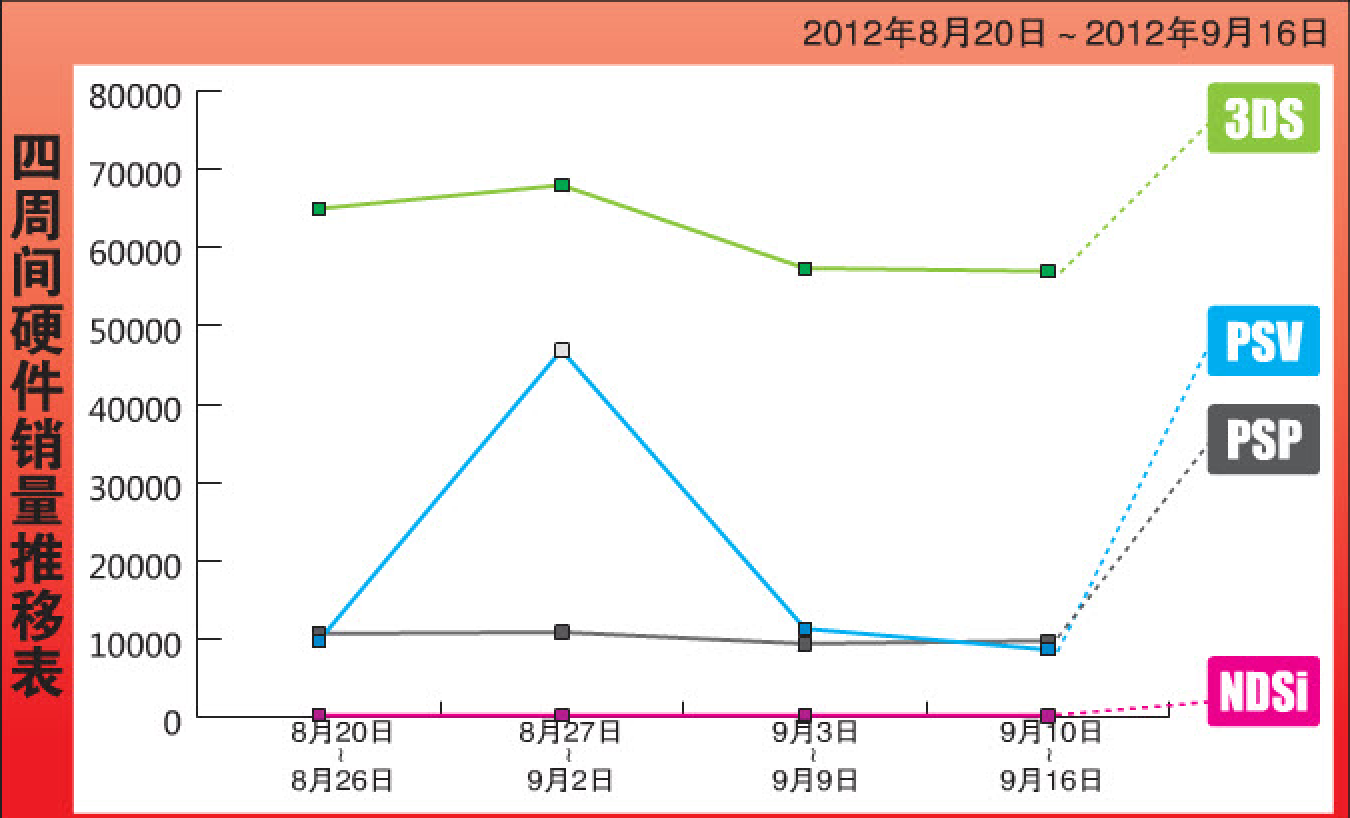
机种	周间销量	2012年销量
3DS	5万6970台	324万5499台
PSV	8684台	52万3195台
NDSi	243台	2万5018台
PSP	9791台	64万66台

3DS累计销量 738万1238台

PSV累计销量 92万5989台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万520台

PSP+PSP go累计销量 1887万6994台



PSV版的《小小大星球》以出色的系统和亲切的中文界面&语音获得本次评分的第一名，接下来是3DS的《战国无双 编年史 2nd》同样获得了“热血推荐”的好评，其实本作如果不是与《猛将传》相似的定位，理应获得更高的分数，堪称掌机《无双》游戏的标杆。

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

小小大星球（中文版）

热血推荐



PSV

游戏在原有的“创造”和“分享”两大内容基础上加入了全新的故事模式，玩家在游戏中会扮演麻布仔拯救嘉年华星球的危机。另外港版为中英双语言。

画面	★★★★☆
耐玩	★★★★★
翻译	★★★★★

总分 26



酷洛洛 这里不得不先赞一下港版的中文化素质，无论从界面、视频甚至教学模式都以全中文语音加字幕呈现，非常亲切，加上游戏原本的向导部分就已经非常体贴，配合中文说明玩家完全不用担心看不懂里面的任何一个内容。故事模式虽然流程略短，但道具收集和无伤通关等收集要素十分有挑战性，再配合联机协力要素更是让游戏过程中充满欢乐。创造和分享依然是本作的一大卖点，就算玩家不擅长自制关卡，进入精选关卡下载其他玩家的优秀作品，都足够各位玩上好一阵子。最后关于奖杯难度，本作奖杯收集极难，注意。 **9**

半夏 纯中文内容对玩家来说十分亲切，但是联机奖杯又略显刻薄，虽然可以无限次数挑战分配过关，但是有些道具想要拿到难度也不小，迷你游戏丰富可以玩很久。 **8**

乌冬 操作感和系统还是一如既往，并且画面还达到了PS3版的水平。触控操作使游戏的创造性有了更进一步的上升，自由度和可能性更强。另外本作有中文版这点也值得加分。 **9**

■LittleBigPlanet PS Vita■卡带
■SCEH■ACT■动作・平台
■2012年9月20日■对应在线游戏

失落英雄

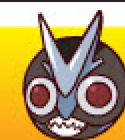


3DS/PSP

将“高达”、“奥特曼”、“假面骑士”三大作品角色收入其中，并由“《世界树迷宫》系列”开发团队制作的硬派迷宫探索RPG。

系统	★★★★☆
画面	★★★☆☆
热血	★★★★☆

总分 23



酷洛洛 本作的阵容相当华丽，画面、音乐诚意十足，资料等方面也非常详尽，尤其是原作中的各种必杀技和著名桥段都得到了重现，对原作特摄、动画有兴趣的玩家会在游戏中找到很多熟悉的乐趣。游戏性方面，将这样一个题材做成传统迷宫RPG确实很让人出乎意料，不过上手之后也不会觉得不自然。迷宫的设计算不上很新颖，而且后期的迷宫比较简单，探索感不足。另外游戏的战斗比较容易卡关，敌人动不动就是两下秒杀我方队员，玩家需要比较枯燥的刷刷刷提高等级才能将游戏进行下去，对于一款粉丝向游戏而言难度有些偏高。 **8**

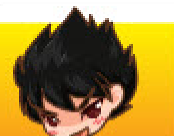
乌冬 虽然参战作品比较低龄化，但游戏却出乎意料地硬派，即使是杂兵战也不能大意。系统方面具备了一般迷宫类RPG的常规要素，能让英雄迷和迷宫RPG玩家都能乐在其中。 **8**

苍穹 作为一款硬派的迷宫探索RPG，本作对原作招式的还原度可圈可点，熟悉的BGM能让不同作品的粉丝感到满意，不过在角色平衡性等细节方面还欠缺一点火候。 **7**

■ロストヒーローズ■卡带/UMD
■NBGI■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2012年9月6日■1人■无对应周边

战国无双 编年史 2nd





3DS首发软件《战国无双 编年史》的续作，在几乎包含前作全部内容的基础上追加了3名新角色、30余个新关卡以及支持联机的新模式“猛将演武”。

耐玩度	★★★★★
爽快度	★★★☆☆
新鲜感	★★★★☆

总分 24

苍穹 作为一款“猛将传”，本作所增加的新内容还是算比较丰富的，单单是全部角色各追加一把专属武器就值得玩家打上好久了。3名新人物的设计可谓出彩，不单单是招式，大量新增的剧情也生动地展现了其性格。自由编辑角色时的部件数量大幅增加，对应网络排行的“猛将演武”也值得玩家联机并反复挑战。不过无双演武设置分支路线的意义不大，新增关卡中能给人以深刻印象的寥寥，不少章节中相互重复的关卡也略有“凑数”之嫌。另外本作的人物消失现象反倒比前作明显，开启3D效果后战斗时有明显拖慢，比较令人费解。 **8**

马修 画面和前作比没什么进步，三个新角色用起来也都还不错，虽然新增剧情的表现方式过于简单，但第二把专属武器还是给玩家带来了意外的惊喜。 **8**

胧月 一款素质平稳的续作（猛将传），保持游戏乐趣的同时难度略有提升，自创角色的代入感相比其他《无双》作品更强。不过掌机《无双》的局限性依然存在，刷击破数很痛苦。 **8**

■战国无双 Chronicle 2nd■卡带■Koei Tecmo Games
■ACT■动作・一骑当千■2012年9月13日■1～2人
■对应3DS扩张滑杆/对应邂逅通信/无意识通信

加速世界 银翼觉醒





由川原砾的同名小说《加速世界》所改编而成的游戏，故事以未来世界的网络游戏BRAIN BURST为中心展开，玩家可扮演主人公体验到原作的校园生活以及虚拟世界的BRAIN BURST战斗。

剧情	★★★★☆
系统	★★★☆☆
画面	★★☆☆☆

总分 18

乌冬 游戏的想法是不错的，分为两个部分让玩家既能体验到校园生活又能玩到BRAIN BURST战斗，不过成品效果却不大理想。其中AVG部分还好，以主角的养成为中心，能力的升降会影响对话以及战斗，可以让玩家把心思全部放在养成上。游戏最大的问题还是出在BRAIN BURST战斗部分，可能是由于本作是双平台，所以就直接把PS3版的照搬了过来，也没有根据PSP的机能进行优化，导致SLG部分的画面非常糟糕，人物建模粗糙、背景贴图简陋，还有表示信息的字体也是，没有为小屏的PSP换大一点的字体，所以看得非常辛苦。 **6**

半夏 原作的情节比较有趣，改编的AVG部分包含养成系统，还算贴近原作，但战斗部分的策略性不强，有拖慢情况，而且画面比较粗糙，文字过小。作为动漫改编作品而言没什么亮点。 **6**

胧月 剧情的文字冒险部分还算有趣，不过剧情直接从中途开始发展，没看过原作的FANS可能需要一点预习才能明白前因后果。战斗部分稍令人失望，既无难度也没体现出原作的速度感。 **6**

■アクセル・ワールド 银翼の觉醒
■UMD■NBGI■SLG■模拟・动漫
■2012年9月13日■1人■无对应周边

最终幻想Ⅲ





本作是基于NDS和iOS版《最终幻想Ⅲ》的完全移植作品，在原有基础上追加了中、韩两国语言，玩家只要更改PSP系统语言即可玩到官方中文版。

剧情	★★★☆☆
系统	★★★★☆
画面	★★★★☆

总分 22

胧月 丰富而充满个性的职业系统以及挑战性十足的难度，即使放到今天本作依然是一部出色的RPG。游戏基本上是将当年NDS的重制版完整移植了过来，并且在这个基础上追加了中韩两国语言，使得国内没玩过原作的玩家也能轻松体验本作的乐趣。不过移植之后并没特别的新增要素，难以吸引已经玩过的老玩家，而且也没根据PSP的机能进行优化，一些不太人性化的地方也不予改善，特别是战斗结束后的清算画面时间较长，加上游戏的遇敌率偏高，逃跑率低，使得游戏整体节奏偏慢。 **8**

白菜 当年NDS的重制版确实令人眼前一亮，但是时隔数年后再照样移植到PSP上就有骗钱之嫌了。不过中文版翻译水平令人满意，喜欢剧情的玩家不容错过。 **7**

半夏 虽然有中文语言，但比起去年的《最终幻想Ⅳ》本作依然显得诚意缺乏，一些原本不怎么人性化的地方也没有进行优化，跟现在的RPG横向比较缺乏吸引力。 **7**

■ファイナルファンタジーⅢ
■UMD■Square Enix■RPG■角色扮演
■2012年9月20日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 22　文 阿鲁

3DS 马里奥网球 公开赛

MARIO TENNIS OPEN

◆Nintendo◆美版◆2012年5月20日

◆1～4人◆39.99美元◆对应邂逅通信

游戏时间：30小时以上　SPG　体育・网球

似乎只要游戏作品中带有马里奥的形象，就会受到玩家们很大程度上的追捧和关注。将马里奥和网球相结合的本系列发迹较晚，除了1995年VB平台的黑历史外，从2000年的N64版《马里奥网球》开始，该系列才算正式步入正轨，并且也于当年正式登上掌机平台。那么这款作为次时代掌机3DS平台上的《马里奥网球》的表现究竟又如何？

轻松上手无压力

说起网球，相信老玩家一定对FC平台的某款网球游戏有着很深的印象。网球游戏发展到今天，早已在各大平台开花，其种类也是非常丰富。总体而言，大家经常接触到的网球游戏大致以《VR网球》为代表、不太容易上手的写实类，以及《大众网球》、《网球王子》这类上手较简单，甚至融入了必杀技等要素的休闲类居多，而《马里奥网球》的风格显然更加符合后者。游戏的登场角色以"《马里奥》系列"作品为主，除开那些大家耳熟能详的角色外，还有一个可以由玩家自定义装扮的Mii形象角色可以使用，这两点让游戏的认知度和亲切度达到了一定的高度，即便本身对网球游戏没多大兴趣，看到熟悉的角色或者能使用代表自己的Mii形象驰骋于球场，相信也会忍不住尝试两把吧。除开角色的高认知度对玩家的吸引作用外，本作的低门槛对新手玩家尝试网球类游戏也有着很好的推进作用，几乎不会失败

的发球、轻松的跑位、简单的击球方式使得人人都能拿起游戏来把玩一番，必杀球的设定配合X键的简易击球让新手玩家或者反应不够快的玩家也能轻松体验华丽必杀球带来的视觉和心理双方面的刺激，多个游戏难度又让游戏能够满足从新手到老玩家各种人群的需求，游戏甚至还提供了系统自动跑位，玩家只需要负责击球的“体感模式”。总体来说，非常适合没有接触过网球游戏或本身对这类游戏不擅长的玩家用它来上手。



▲轻松易上手是本作最显著的特点。

深度研究花心思

虽说游戏对新手玩家的友好度堪称满分，不过深入玩过之后就会发现其实游戏值得研究的地方也不少。首先，游戏将出现的众多角色分为了全能型、技术型、速度型、力量型、防守型和诡计型六大类，不同类型的角色无论从使用手感还是实际能力都有较大的区别，再继续深入研究还会发现甚至是同类型的不同角色，本身也存在细微的区别，可以说游戏中收录的十多名角色（不包括后期更新的不同颜色的耀西）各自都有自身的特色，无论你是喜欢上网强攻还是底线牵制，总会找到那个最适合你的角色。即便所有角色都让你觉得不爽，别忘了还有专属的Mii形象角色，在商店购买的服装或球拍都有各项能力的加成，根据不同的搭配自然就能找到那个最符合自己风格的Mii了。

当然除了角色还有很多可以研究的东西，例如各个球场，不同的球场对球的弹跳和速度都有着不同程度的影响，特别是会不断变化的Galaxy Arena球场，如何利用必杀球将球场切换到对对手不利的场地，除了对球场的变化规律需要非常熟悉，更对玩家的球技和发动必杀球的时机有着较高的要求。蓄力回球、对各种回球效果的理解以及采用正确的击球来最大程度抵消自身的不利状态更是需要大量的比赛积累经验后才能做到游刃有余的地步，即便你是网球游戏老手，也依旧可以在本作中找到深度研究的乐趣。



▲数量众多的角色足够你研究一阵子了。

模式单一易疲劳

当然游戏的不足之处还是非常明显的，那就是游戏模式过于单一。除了仅有的四个迷你游戏外，剩下的就是与电脑对战、在线对战、与邂逅好友对战……虽说网球游戏属于对抗性较高的球类游戏，但无休止地对战难免会让人感到乏味。四个迷你游戏从数量上来说本身就比较少，而且除了那个用网球来玩《超级马里奥》的迷你游戏外，其他的迷你游戏虽然玩法有些区别，但从操作手感上来说过于雷同，让原本数量就不占优势的迷你游戏的存在感更加薄弱。而且迷你游戏主要奖励金币，金币的作用则是用来购买各种换装道具，不过这些换装道具只能用在自定义的Mii角色身上，要是能在马里奥、碧奇公主等角色身上玩玩换装的话，也许玩家会更乐意花时间在不那么丰富的迷你游戏上刷刷钱。由于模式的单一，让这款原本老少皆宜的休闲网球游戏的生命力大大降低，如果能设置一些挑战任务或者是具有培养性质的模式会让本作的乐趣和耐玩度提升不少，哪怕是学PSP版的《大众网球》那样搞一个RPG模式都要比这种无休止的对战要好得多。



▲用网球来玩《超级马里奥》的确比较有创意，不过其他迷你游戏嘛……

便携领域

终于，新的iPhone和大家见面了，而且它真的就叫iPhone 5，于是各种评论、吐槽、周边蜂拥而至，虽然外界对这台“被拍扁后拉长”的iPhone褒贬不一，但是无疑将是这个夏天乃至整个2012年剩下的日子里最吸引人眼球的手机之一，各位读者有人心动或者入手了吗？纸鸢我正在观望中……



苹果发布会如期展开，iPhone 5终于面世

北京时间9月13日凌晨，旧金山Yerba Buena中心再一次响起人们的欢呼声和惊叹声，这也是乔布斯逝世库克接棒后第一次独立发布iPhone产品，也可能是近年来苹果一次更新最大数量产品的一场盛宴。



本次发布的产品中，重中之重自然是很多人期待已久的iPhone 5手机，它的基本数据如下：

- 4英寸屏幕（分辨率1136×640，比例16比9）、326ppi、饱和度和对比度增加44%，原有应用在不升级前提下会居中显示（两侧留黑边）
- A6 处理器，CPU和GPU与iPhone 4S相比提升一倍
- 800万像素背照传感器、复合IR滤镜、五组蓝宝石镜片、f2.4光圈、加入全景拍照功能、拍摄速度亦有极大提高
- 支持 WCDMA、EVDO、LTE，双 WIFI 以及蓝牙4.0，全新nano-SIM卡
- 8小时3G通话或3G上网、8小时4G上网、10小时WIFI上网、10小时视频
- 厚7.6mm，重112g，铝制外壳，黑白两色
- 使用新接口“Lightning”，体积缩小，不会出现误插（旧接口设备可以使用转接口）

基本上，在发布会开始之前，iPhone 5的数据就已经被泄露得所剩无几，不过相信即便如此，这台手机还是将要大卖特卖。

除了iPhone 5，同时发布的还有新的iPod nano和iPod touch。前者已经进入第7代，





▲新的iPod nano和iPod touch。

并且拥有了2.5英寸触摸屏和5.4mm的机身厚度，配上蓝牙连接，可播放30小时音乐，有7色可选；后者则依然是“没有电话功能的iPhone”，6.1mm机身配上4寸屏幕，使用A5处理器，500万像素的iSight相机模块和能够播放40小时音乐的功能还是非常吸引人的，另外Touch也支持了Siri功能，并且有多种颜色可选。

最后，苹果还发布了随新设备而来的新耳机——Earpods，据说用3年时间开发设计而成。



▲这个耳机即将取代经典的苹果小白耳机了吗?

模拟经营开创新世界，育碧将在移动平台推出《刺客信条 乌托邦》





育碧近日透露了有关“《刺客信条》系列”移动平台最新作的相关信息，这款名为《刺客信条 乌托邦》（Assassin's Creed Utopia）的游戏并不是传统的动作类型，也不是此前的卡牌模式，而是变成了一款混合模拟经营和策略玩法的作品，目前知晓的是该作将对应iOS和Android两个平台，发售日期则大致为今年的冬季。

游戏的背景被设定在17世纪的美国早期殖民地时期，玩家的任务就是在此建造一座大本营，并招揽来自各地的刺客来此生活，在150年的发展时间里，玩家可以一步一步见证着城市的兴起和刺客阵营的壮大，并且最终引发了美国独立战争，本作可以看作是正统作品《刺客信条3》的前传，虽然育碧官方宣称两者除了剧情以外并没有直接关联。此外，除了城市建设，乌托邦在战斗部分也有与众不同的特点，游戏的单人模式中没有战斗要素，而在多人游戏中玩家则可以与线上好友进行异步的3D对战（Asynchronous Battle），另外也可以与其他玩家组队完成“限时史诗战役”，不过让人稍感遗憾的是官方宣称本作与《刺客信条3》并不存在联动要素。

和风来袭！《樱大战》即将登陆iOS平台



继忍龙、机战等家用机经典游戏纷纷宣布进军iOS平台后，又有一款名作耐不住寂寞了，开发商Red Entertainment近日宣布著名恋爱养成策略游戏《樱大战》即将推出iOS平台新作。

此次新作的全名为《樱大战 全明星合集》，人设依然是由系列御用的松原秀典来负责，本作将与社交游戏商GREE进行合作，是一款结合了卡片和策略的作品。玩家在游戏中可以收集到涵盖系列80名人气角色总共800张以上的卡片，并且利用这些卡片组成牌组与敌人进行战斗，游戏在风格上延续了原作的精髓，并在卡牌的基础上游戏加入了全新的

"LIPS实时互动图片系统"（Live & Interactive Picture System）。除了卡片战斗以外，游戏的冒险部分允许玩家与不同的角色进行交流发展剧情，根据交流的方式和话题的区别，角色们的反应也会随之改变，还有一定几率解锁特殊事件来升级玩家的卡牌威力。据官方消息这款作品近日将在日本区上架，提前注册的玩家可以获得稀有的卡片。



《NBA 2K13》的篮球风暴在10月份即将来袭！

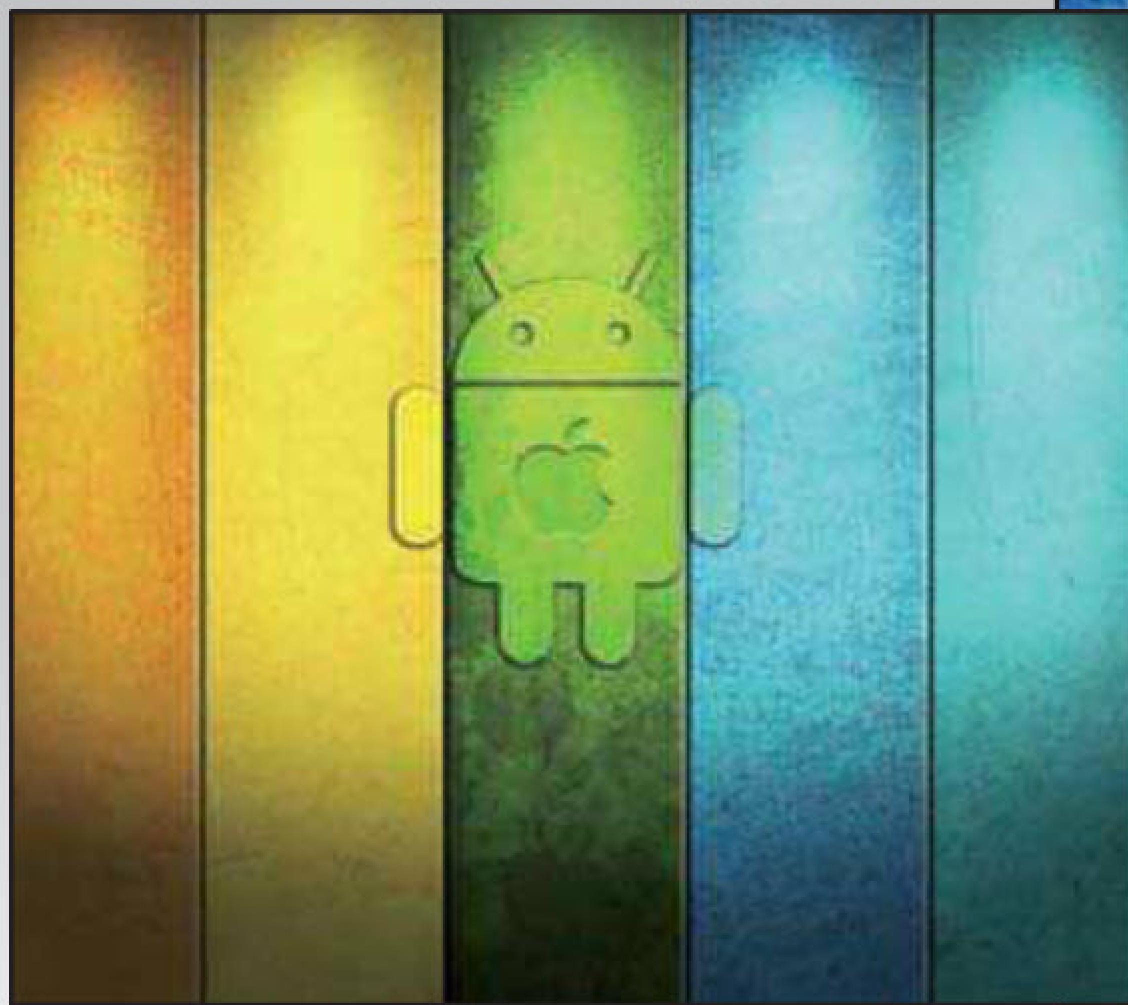
离NBA的新赛季的开始越来越近，这也意味着众多篮球游戏也即将井喷爆发，近日2K Sports宣布，作为"NBA 2K Everywhere"计划中的一项，旗下当家篮球游戏《NBA 2K13》将会在多平台发售，其中移动平台就包括iOS和Android两大阵营。



此次的《NBA 2K13》将会给玩家带来更加优秀的多点触摸操作体验、全新进化的高清画面以及充满竞技性的蓝牙对战多人模式，而在《2K12》中出现的辉煌模式（Greatest Mode）也得以保留，玩家可以亲身操控篮球史上最伟大的球员，重温属于他们的辉煌时刻。 除了正统新作之外，2K Sports还将在iOS, Android和 Kindle平台发布一款名为《My NBA2K》的辅助应用，该应用免费发行，主要内置一些诸如投篮训练，罚球训练，运球之类的小游戏，并且允许玩家实时与《NBA 2K13》中的"生涯模式"和"队伍模式"交换数据。2K Sports副总裁Jason表示："游戏机和电脑平台的作品仍然是公司的首要着重点，但是我们还需要把游戏拓展得更远。通过此次移动平台的移植计划，我们希望玩家无论身处家中还是室外都可以随时随地进行游戏。"据悉，主机和电脑平台的《NBA 2K13》将于10月2日正式发售，而针对iOS以及Android的作品也会在10月内与大家见面。

Android在中国市场占有率超过80%，版本继续分裂

由于国内外厂商的鼎力支持，第二季度Android系统在中国移动操作系统的市场份额突破80%大关，达到了惊人的83%，而诺基亚的Symbian和苹果的iOS分别占有约6%的市场份额。根据国内调研机构易观国际的报告显示，在过去一年中，Android系统之所以有如此惊人的爆炸性增长，主要是因为吃掉了Symbian的份额。



2011年第二季度，Android份额仅为47.6%，Symbian有32.3%。而Windows Phone和Windows Mobile在中国的份额仍然小到可以忽略不计。如今，Android系统虽已经稳坐占有率第一宝座，但并不是一点隐患也没有。首先，Android系统手机的平均价格非常低，大约只有iPhone的一半左右，即使最便宜的iPhone是8GB版的iPhone 3GS也要2888元，而且这款手机已经上市两年。平均价格低也意味着制造商的利润也在逐步下滑，但让人欣慰的是Google董事长埃里克・施密特近日表示Android手机的日激活量已达到130万，而总量则达到惊人的4亿8千万台，这么大的市场是一个无法让人忽略的因素。

不过Android系统依然面临着老大难问题——版本分裂。从Google公布的数据看，平均5台Android手机中才有一台是4.0系统，而占有量最大的还是Android 2.3，57.2%的比例牢牢地把控着主流位置，由于升级过于频繁，一些小厂商希望Google能放缓升级的脚步，给他们多一些的喘气的机会。

法院裁决iPhone用户不能就屏幕破碎起诉苹果



据国外媒体报道，有调查显示iPhone 4的玻璃屏幕破碎率高达82%，这个数字比以往任何一款iPhone的屏幕破碎率都高。对此，有消费者向法院提出诉讼，控诉苹果广告过于夸张并具有欺骗性，不过消费者的起诉获得成功的几率并不高，因为他们的起诉已经遭到美国加州圣何塞市的一名联邦法官驳回。

据了解，一名叫Betsalel Williamson的加州男子近日提出诉讼，他在用新买的iPhone敲击椅子扶手时玻璃屏幕发生了碎裂，致使他不得不更换一块新屏幕，对于该男子的诉讼，美国地方法院法官Edward Davila表示，玻璃受到冲击会碎裂是常识，该男子并不会因此而获得赔偿。不过Betsalel Williamson辩称苹果广告具有误导性，夸大iPhone玻璃"比塑料硬20倍，坚固30倍，超级耐用并拥有前所未有的防刮能力"，而且他还援引一项研究数据称，iPhone 4的屏幕破碎率高达82%，比早期的iPhone高，迫使消费者不得不花费29美元甚至199美元将破碎的屏幕更换。虽说消费者的起诉拿出了数据，但是法官并不买账，他认为乔布斯只是单纯地吹牛而已，并不是做出承诺，就屏幕破碎iPhone用户没有证据证明苹果违反了保修法规或者是加州的消费者保护法，将不会得到法律的保护。

2GHz单核秒杀双核 摩托罗拉XT890首曝光



虽然近日摩托罗拉的负面新闻比较多，但是依然在不断地发布新机，而近日其推出的新机XT890出现在我们的视线中，该机相对机型以往最大区别在于没有搭载通常的高通处理器，而是首次选用了英特尔的Atom Z2460处理器。

在硬件方面，摩托罗拉XT890还配备了4.3英寸qHD（960×540）分辨率Super AMOLED Advanced触控屏，拥有1GB的RAM和8GB机身存储空间，采用双摄像头配置，提供了可用于视频通话的300万像素前置镜头和800万像素主镜头，支持自动聚焦和高清视频录制，并还将支持HSPA+高速网络、近场通信等功能。XT890最引人关注的地方无疑还是其处理器，虽然英特尔Atom Z2460仅仅是一款单核处理器，但是该处理器采用了32纳米制程，并拥有PowerVR SGX540图形处理核心，而且还拥有512KB二级缓存以及双通道LPDDR2内存控制器，这使得其性能完全可以媲美大多双核处理器，运行效果还是很值得大家期待的，并且有一些消息显示该处理器在摩托罗拉XT890上的主频将会达到2GHz。按照此前的信息显示，该机将在近期搭载Android 4.0.4操作系统上市，而在今年年底还可以升级至Android 4.1，不过目前并没有售价方面的具体消息。

游戏坊

iOS



米奇短裤

Mikey Shorts

■ BeaverTap ■ ACT ■ 0.99美元 ■ 英文版

本作是最近在App Store相当热的一款小品游戏，故事讲述了主人公米奇一觉醒来发现这个世界所有人都变成了静止的雕像，能量光束封闭了所有道路，拯救世界的重任落到了他的肩膀上，于是他无奈地踏上了冒险的道路。本作的风格和《马里奥》这样的横版平台ACT有点类似，玩家需要在关卡中要尽量多地收集金币和解救所有被石化的无辜群众，而每拯救一个雕像就能获得一定能量，当上方的能量值满后冲撞光束墙即可将其一举捣毁。虽说本作的操作是简单的跑跳，但想获得三星奖励还是有不小难度，特别是后期地形的高低变化很大，需要玩家有很高超的跳跃技巧。此外，闯关过程中有不少成就可以挑战，每天解锁成功还能获得一定数量的金钱，可以用来在商店里购买包括头发、眼睛、饰品来装饰自己。虽说本作的像素风看起来有一点点粗糙，但是老少皆宜的难度和喜剧感十足的设定能让人玩得很开心，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。









Android



流金岁月 西部出路

The Golden Years Way Out West

■ Alawar ■ SLG ■ 3.99美元 ■ 英文版

“Golden Year”这个词组在美国常常与西部联系在一起，在以前的时代西部对于富有开创精神的美国人来说充满了机回，在西部也发生了许多励志的故事，本作就是一款以西部为主题的模拟经营类游戏。本作的画面是比较清新的2D画面，浓浓的卡通味将西部冒险的时代气息很好地表现出来。而游戏玩法与同类经营游戏比较相似，玩家需要通过点击在地图上的各种地方收获木材、金矿等资源，然后修建足够数量的市政设施，利用其功能再次推动更强劲的经济发展，比如修建出工厂后可以对木材进行深加工，再利用这些加工过的材料可以修建出质量更好的住宅提供给市民，给他们提供更好的居住条件。随着游戏深入，游戏的重心也会逐渐转移，玩家还需考虑如何规划城市营造出更好的商业氛围并带动住宅的收益。总的来说，本作的内容还是相对充实，在经营模拟以外也没有忽略对故事中人物的塑造，几十个关卡足够玩家好好玩上一阵子。











iOS

Day&U

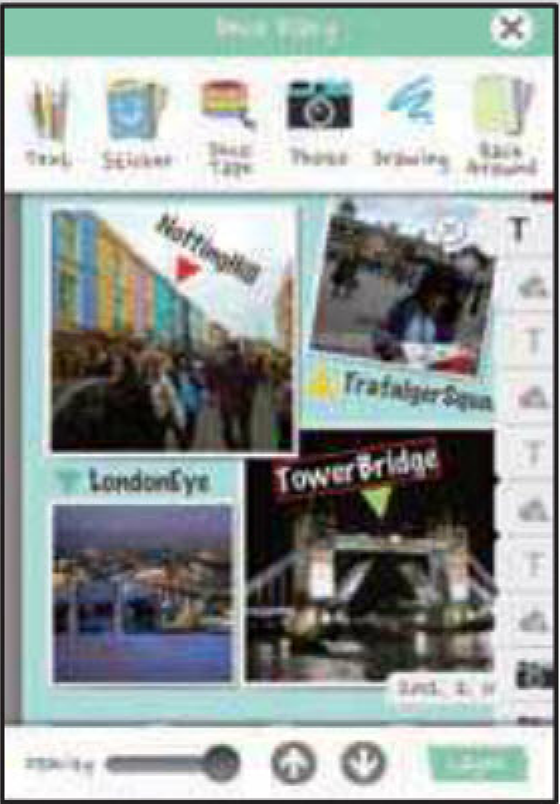


类型：效率	厂商：Amusepark
价格：免费	版本：中文版

俗话说女生是最难以捉摸的，表面上看她们都是那么的可爱和阳光，但是在她们的笔记本里面往往能发现许多细腻又敏感的东西，而这款日记应用就是专门定位于女性市场，各种可爱的细节设置必定让女生无法抵挡。这款应用最大的亮点就在于UI的设计，充满日韩风格的字体和可爱界面以及内置的各种小表情、小装饰都充满了少女情怀，应用的主界面是一个“仿真书桌”，玩家可以在这个书桌上设置倒计时、重要日期提醒、照片的装饰以及一个台历功能，而桌上的本子是本应用最核心的记事本，它为用户提供了月、周、日三种视图显示，每种视图都有所不同，比如在周视图用户可一眼尽览一周的日记缩略图，而日视图则可以在此详细地查询每天的记事。虽说本应用的记事编辑功能并算不上十分强大，不过丰富的小表情和小标签选项，风格可以说是相当萌，对于喜欢扮可爱的爱美女生有很大的杀伤力，但稍显遗憾的是一些表情和标签居然还有内购选项，看来卖萌还是要下血本啊。









Android

饭饭



类型：美食	厂商：网易
价格：免费	版本：中文版









每天吃什么是一个长期让大部分人纠结的问题，而最悲剧的莫过于纠结很久以后选了一个又不好吃的餐馆，简直是费时不讨好。虽说“指导吃饭”的应用已经有了很多，但是这款网易推出的应用个性化十足，除了从口味、菜系、评价、地理位置等各方面帮助用户选择合适的美食地点，它还能够通过对餐厅打分了解用户的口味，继而个性化的向用户推荐合适的餐馆，相比起正儿八经的餐馆酒楼，《饭饭》更青睐各个地方的特色小吃，是一款非常适合吃货的日常应用。该应用的家乡菜判定功能非常有趣，只要用户设置了家乡或小时候长期生活的地方后，在搜索时会自动列出你熟悉的家乡菜品及合你口味的菜品。在最新的《饭饭》中，除了在个性化美食推荐意外还增加了全新的“饭典”功能，通过邀请多位资深美食侦探，对重点城市的深巷美食、主题餐厅以及有故事的馆子进行独到而犀利的点评，就像一本用心书写的美食杂志。虽说该应用在小细节上还有些不太完善，但是总的来说还是值得各位吃货们尝试。

数字电量显示 USAMS 6600mAh移动电源



对于学生、白领人士来说，每天打打电话，刷刷微博，再玩会游戏，手机剩下的电量基本已经少得可怜了，如果只是呆在室内还好，四处都有插头，充电并不是一件难事，但如果是在户外或是旅途之中没有电就是让人非常恼火的一件事了，所以对于经常外出的差旅人士来说移动电源就显得必不可少。

USAMS移动电源在外观上非常简洁，正方形纯白色的设计让它跟苹果设备显得十分搭调，正面采用的镜面工艺晶莹剔透，虽说看起来非常有质感，但缺点就是太容易留下指纹，而在电源下部有一个数字电量显示屏，显示屏旁边是一个电源按钮，按下电源按钮，显示屏就会显示出移动电源剩余电量的百分比，相比于常见的LED电量指示灯，数字电量显示屏可以让用户更加准确地了解剩余电量，并且电源支持双USB输出，最高支持2.1A电流输出，可为平板电脑充电，而且在包装中厂商还赠送了苹果和Micro USB两种数据充电线，方便用户在任何设备上使用。这款移动电源的尺寸为76×76×22（mm），视觉效果上看着还算小巧，把它放在一般的包里或随身携带都不是太大问题，不过240g的重量掂量着并不算轻，毕竟内置了6600mAh的高容量电芯，硬件限制摆在那里，想要做到异常轻薄有着不小难度的。在实际测试当中，该移动电源基本可以达到和原装充电器一样的充电速度，而且电量并没有虚标的成分，6600mAh电量大概能满足iPhone4三次左右的充电需求，不过USAMS移动电源在充电时会有一点点发热，但仍然在正常可接受范围之内。总的来说USAMS移动电源在时尚性和和功能性上达到了不错的平衡，数字电量显示屏的使用能让用户对剩余电量做到精确掌控，双USB输出能满足用户的多种需求。







有了这个保护套，就可以用iPad在水下拍照了

这个名为LifeProof的iPad防水保护套是为在池塘、淡水和海洋中使用平板电脑的用户而设计的。该产品在水深6.6英尺以内的区域毫无安全隐患，并且适用于iPad、iPad 2和新iPad，除了防水，它还可以起到防震、防尘、防污垢和防雪的作用。开发该产品的该公司使用了引以为豪的“裸屏技术”，因为该保护套覆盖在iPad的屏幕上的保护膜非常光滑，以实现最佳的触摸灵敏度和响应速度，而不像其他保护套用的是厚玻璃或塑料。



除此之外，该产品还有重量轻和耐用的特点，并且自带非常方便的充电口，当iPad需要潜入水中的时候用螺旋式或按入式防水封口封住充电口就行了。保护套装上后，iPad的按钮，功能和扬声器端口工作全部正常。

保护套设计时考虑了许多生活元素。有了抗污和防潮的外壳，带着小孩的年轻妈妈们可以放心地同时料理几样食物和饮料，比如果汁、果酱和面包，不用担心孩子会把iPad弄脏。



进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

3D短波

一年一度的TGS如期召开，各第三方厂商虽然都没公布什么3DS方面的震撼新作，任天堂的网络直播会也将宣传重点放在了WiiU上，但相信凭借10月至12月《跨界计划》、《勇气原点》、《纸片马里奥》、《终极军团》、《雷顿教授对逆转裁判》等强势软件阵容，足以满足3DS玩家。

GAME



9月12日：任天堂e商店日服追加了两款下载游戏，《简单下载系列 Vol.5 THE 诅咒的废弃医院 被封闭的无脸少女》和《回转寿司方块》。前者是一款融合了恐怖游戏要素的密室脱出类游戏，血迹斑斑的旧医院和恐怖的灵异照片令人毛骨悚然。更新的模拟游戏则是GBC上的经典《女神转生外传 最后的圣经Ⅱ》，另外《勇气原点 飞翔妖精》的最后一版试玩Demo也于当日放出。美服方面在次日同样有两款新作上架，分别是《破碎的灵魂》和《战火纷飞 特殊任务3D》。

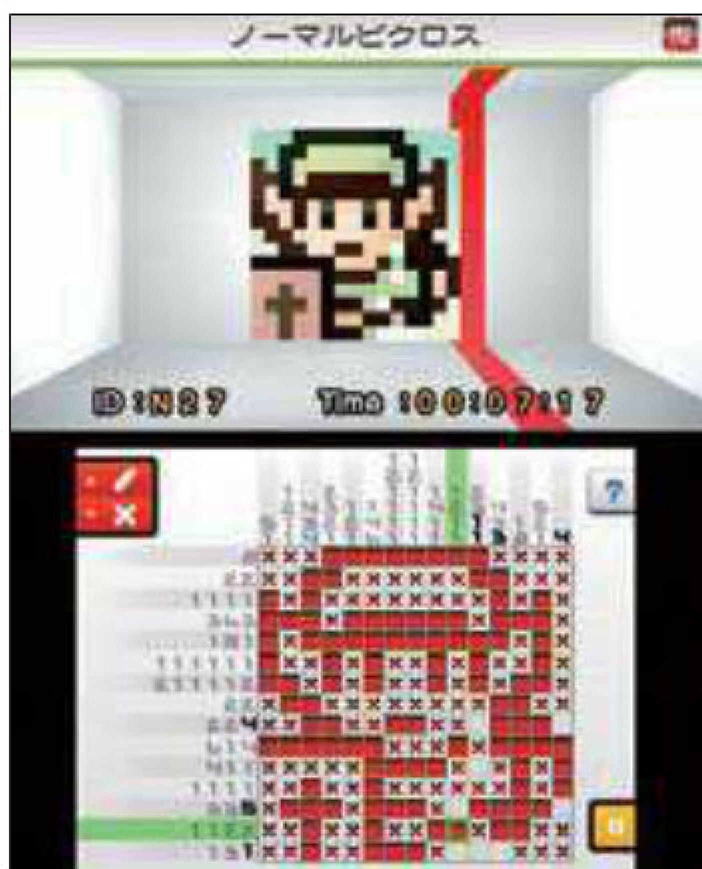


▲《破碎的灵魂》要求玩家同时在上下屏展开战斗，素质也颇为出色。

GAME



9月13日：任天堂为俱乐部的注册会员提供了一款专门的下载游戏——《图形拼词游戏 任天堂俱乐部版》。《图形拼词游戏e》曾在3DS上先后推出两作，而这款特别版是以任天堂的游戏明星们为主题的，共收录88道问题。玩家在注册任天堂俱乐部会员时，可以利用购买正版游戏时附赠的“小黄纸”上的序列码进行充值，本作需要80点。



▲经典的点阵形象拿来做谜题再合适不过了。

GAME



9月19日：《新・深爱》终于更新了1.2版更新资料，该补丁除了修复部分ToDo事件的死机BUG外，还改善了操作性，并且通过无意识通信追加了全新的事件。e商店日服除了追加下载游戏《趣味迷你高尔夫 触摸！》、FC模拟游戏《勇破迷魂阵》和《沙拉国的番茄公主》外，《电波人RPG2》的试玩Demo也于当日放出，存档同样可以继承到正式版。此外3DS的系统版本于次日更新到了4.4.0-10，官方宣称旨在提升安定性和便利性，但并没有明显的变化。



▲TGS会场上特别配送的电波人形象。



▶更多新形象的电波人等待玩家的捕获。



9月26日：继前作大受好评后，《电波人RPG2》终于正式发售，2代将给玩家提供全新的冒险舞台和形象各异的电波人，同时对应邂逅通信机能，具体内容将在下辑《掌机王SP》上作详细介绍。另外e商店当天还有《洛克人3》等3款模拟游戏上架。

下载推荐 南国风情的《THE 密室逃脱》第四弹！

文 半夏

3DS	AVG	文字冒险
简单下载系列 Vol.4 THE 密室逃脱 南国旅游胜地篇		
SIMPLE DLシリーズVol.4 THE 密室からの脱出 ~南国のリゾート篇~		
D3 Publisher	日版	2012年8月29日
1人	500日元	无对应周边
推荐度 B		



曾经多次在本栏目为大家介绍的“《简单下载系列 THE 密室逃脱》系列”又推出新作，这一次的舞台是充满南国风情的旅游胜地，保留隐藏关卡和新手教学的设定，解谜结合了3DS陀螺仪、麦克风等机能，下面就让我们来看一下吧。

基本操作&菜单功能

游戏中的各项操作既可以使用按键，也能直接在下屏进行触摸操作。点击触摸屏左下“MEMO”按键可以打开笔记，随时记录笔记，还可以对当前画面进行拍照，方便之后进行对比。点击右下“MENU”可以打开主菜单。本作十分贴心的分为新手模式和专家模式，新手模式中点击各种物品会给出各种提示，而专家模式则完全靠玩家自己探索，可以在菜单设定中进行更改。

基本操作	
按键	作用
十字键/滑杆	移动光标
A	调查/使用道具
X	道具菜单，在这里选择道具后按X键使用
L/R	左右移动视角
B	向后移动视角/取消
Y	按一下可以进行吹气、转动等动作
菜单功能	
选项	说明
セーブ	存档
ロード	读档
オプション	设定
スレージに戻る	回到选择关卡画面
タイトルに戻る	回到标题画面

流程攻略

第一关

外出旅游的主人公发现自己被锁在房间内，随即开始了他的逃脱。点击门边钥匙，得到钥匙。调查电视前放着食物的桌子，得到叉子。调查床下得到拖把。点击刚刚桌子上方的风扇，发现风扇旁边有脏东西，使用拖把擦，发现擦不干净，需要清洁剂。对着床头柜使用钥匙得到小口袋，在道具界面调查口袋，得到电视卡。调查床头柜下层抽屉，按Y向左转动得到把手。调查浴室门附近垃圾桶，得到小熊金币。查看电视旁边的保险箱上面的纸，得到提示。把刚刚得到的电视卡插在电视下面，再次得到提示，根据电视内容到保险柜按Y转动轮盘输入密码：824。打开之后得到揣子头。在道具界面组合揣子头和拖把。回到浴室位置，对着浴室门使用刚刚得到的把手，能够打开浴室门。点击水槽下柜子，用小熊金币打开柜门，得到清洁剂。在道具界面组合清洁剂和拖把。在浴盆中使用组合好揣子头的拖把，得到按键。用叉子撬开浴室镜子旁边上边的按钮，得到另一个按键。回到卧室，对着电扇旁边的污渍使用拖把，得到密码提示。

调查门右边地下出口，把按键按在第一行中间、第三行第一个位置上后，根据天花板提示，按下：左下→8→5→第一行中间→1后过关。

第二关

从小圆桌上得到饮料瓶，调查左边的躺椅，按Y向前移动3DS，调查水下黑点，需要钓竿才能拿起。调查右边的躺椅，依然按Y得到半张纸。查看角落里的冰激凌车，按车轮部分的刹车，再推动得到砍刀。将半张纸和门右侧看板上纸拼合，得到密码提示。查看小屋右侧的椰子树，按Y左右摇动它，得到椰子。道具界面组合叶子和砍刀，得到喝干的椰子。调查右侧靠里面的黄色充电机以及右边的榨油机。将喝干的椰子放到榨油机内，再使用果汁瓶接取，向右转动把手，就能得到椰子油。把椰子油从充电机右上的入口灌进去，就能启动。调查小屋的门，根据刚刚看板的密码提示，按照图上序号顺序（见下图）按下按钮即可。

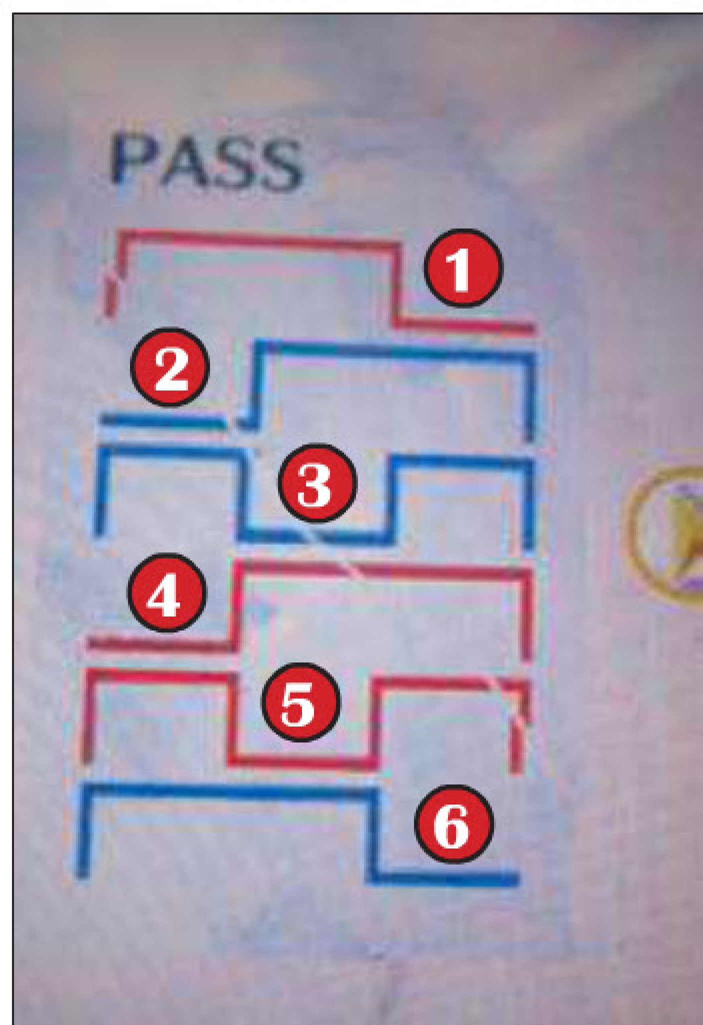
进入小商店，调查左侧装饮料冰箱，从上方“DRINK”标志的K旁边拿到钓竿。查看小熊机器脸上的太阳镜，按Y向内移动3DS，发现小熊会眨眼，顺序为：上右上下左，从右侧的架子上找到提示，回到小熊前，在胸口按顺序按下：薯条→汉堡→薯条→小汉堡→奶昔，得到钥匙扣。调查收银机上方英文，得到提示。出去，查看太阳伞，用钓竿把伞顶的按钮勾下来，在道具界面调查按钮，得到磁铁。组合磁铁和钓竿，然后回到左侧躺椅处使用钓竿，能够得到类似按键的东西。组合小熊钥匙扣和钓竿，在小屋右侧靠里没有栅栏的地方对着水面使用，鱼上钩后向内侧移动3DS，得到鱼。回到便利店，右侧深处进去能够看到海豚，把鱼给它就会开始游动，得到提示数字0、8。调查木桶右侧饮料箱，发现其排列好像数字，按Y可以转动，蓝色的是数字4，绿色的组合起来看是数字9，所以饮料提示为4、9，来到收银机将道具按钮放到0、9位置，然后按下4908得到钥匙。

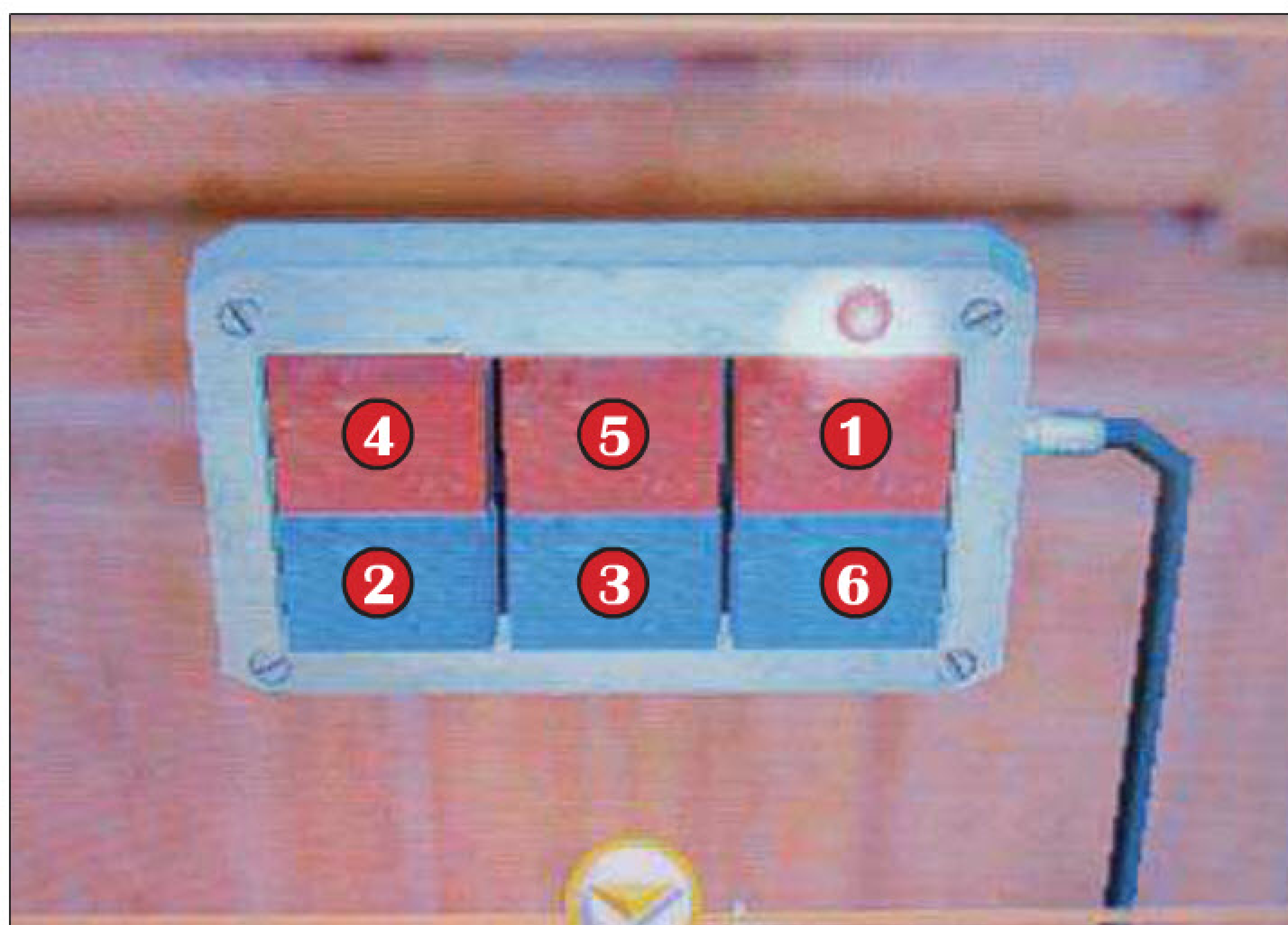
出来后调查躺椅右侧伸出的栈道，查看摩托艇前放倒的梯子，使用钓竿能够将梯子吊起，下去之后查看摩托艇，按Y对着其吹气，然后使用钥匙开启摩托艇，就能从本关逃出。

第三关

主人公开着的快艇中途没气，他只有躲到一艘豪华游船上，谁知船上依然没有人，只有再次想办法逃脱了。调查正面的旗子，得到旗子。道具界面旋转旗子，能够得到数字提示。点击泳池边椅子，得到椅子上的MP3。调查甲板左侧的折叠桌子，按Y向右侧抬起折叠桌子得到半张卡片。查看沙发按Y向内抬起，得到救生衣。在道具界面调查救生衣得到半把钥匙。调查向下楼梯的左侧栏杆，得到绳子。

走下楼梯，查看海面漂浮的物品，在道具界面组合绳子和救生衣，然后使用将





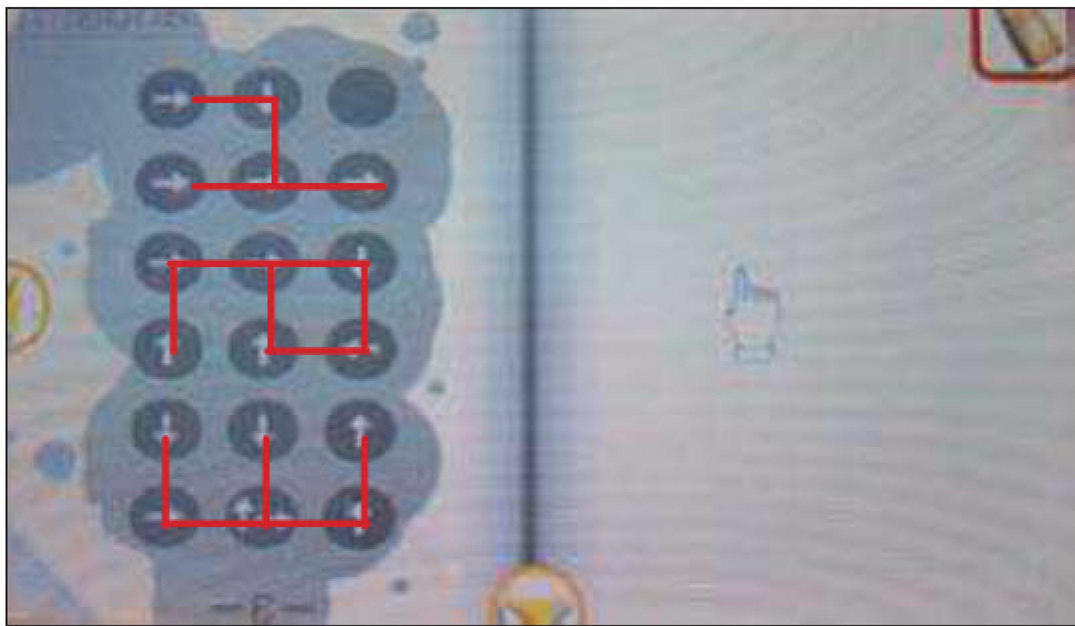
漂浮的箱子捞起来。箱子上有“Flag”的标志，根据旗子背后提示，按顺序按下：橘黄→白→蓝→绿→紫→红就能打开箱子，得到防晒霜。再调查箱子内侧口袋，得到另外半张卡片，在道具界面将两张卡片组合。

回到上层，调查操纵席，移动座椅下方的按键，使座椅直立，调查椅背的本子，得到提示。对着方向盘使用防晒霜，之后按Y可以转动方向盘，向右转动两次，得到方向盘。来到泳池旁，把方向盘放到水龙头旁边的操纵杆上。按动泳池旁边的温度调节器，调到HOT位置，再转动方向盘，水龙头流下热水，之后点击方向盘将其取走。使用空防晒霜瓶子装满热水，回到游艇右前冰箱位置，对着冰箱内冰块使用，得到半把钥匙，在道具界面将钥匙组合。回到操作席，对着钥匙孔使用钥匙，电源装置开启。

从这里开始进入普通结局和真结局的分支，建议存档。

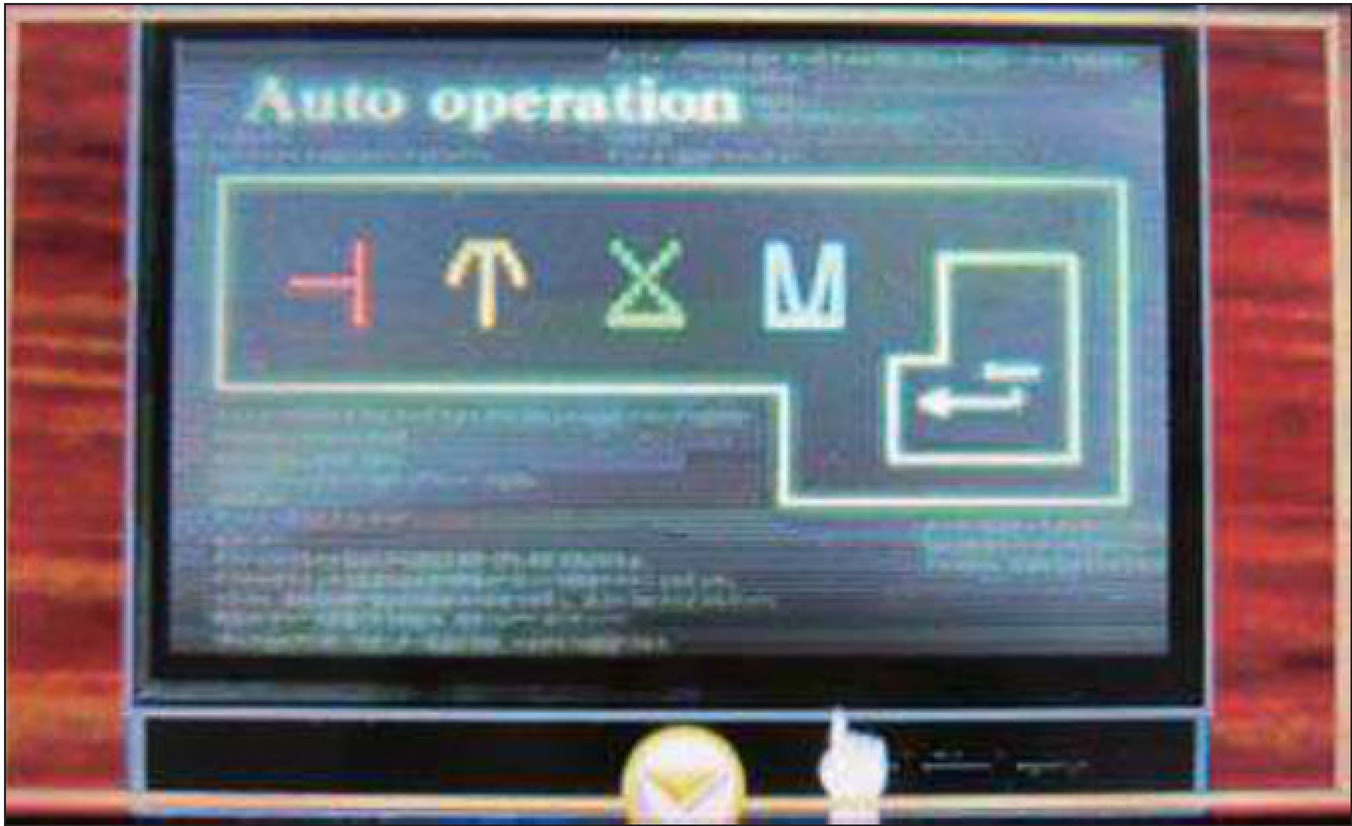
普通结局

走下楼梯调查门右侧的安全装置，选择“OFF”，楼梯抬起，捡起安全装置提示纸。再按“ON”把楼梯放下来，回到上层，调查椅背后的本子，在第二页纸背面使用装热水的防晒霜瓶，得到提示。根据两页纸重合后线的走向，在操作台输入如下密码：上左→中央中间→中央右→下左→上中→上右。开启了无线通信，把之前插着的钥匙拔下，在道具界面分解，将上半部分安装到右侧旋钮位置。调查之前获得的MP3耳机部分，把得到的耳机插在无线电右侧，根据如下图第三页密码提示，开始调节旋钮，将频道调整到4631，就能迎来普通结局。



真结局

开启电源装置后下楼梯，在门边安全系统使用门卡，看到数字锁。在道具界面调查门卡背面得到提示，输入512解开门锁。进入船内，调查沙发上靠垫发现靠垫形状奇怪，得到提示。调查门边的球，在道具界面点击球上栓子，得到扁了的球。查看电视下面的玻璃柜子，对着柜子左侧小孔使用扁了的球，接着按Y吹起，能够打开柜子，得到遥控器。对着电视使用遥控器，得到提示。点击右侧红色酒杯得到提示来到灶台位置点开火，再点击平底锅，得到冒烟的平底锅。通向内侧的门只要一靠近就会自动关闭，在门底放置冒烟的平底锅就能看到红外线，之后可以走进去了。调查右下的充电器，将MP3拿去充电，得到提示。将方向盘安好后开启操作系统，点击不同颜色箭头会改变方向，根据酒杯、沙发、电视、MP3的提示将箭头调整到下图样子，便会迎来真结局。





谜题设计依然十分顺畅，和前作比难度略有降低，可以选择开启或关闭提示，比较照顾不同层次玩家。隐藏部分不如前作隐藏得深，让人略意犹未尽，剧情也没有十分出彩，希望下作能够恢复之前有趣的剧情和隐藏设定。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部PSV Azito

享受掌机的声光极致！

最近有关PSV的新闻可谓好戏连台，刚刚结束的TGS上我们看到了众多的PSV新作情报，让人对PSV下半年的前景又有了一些期待，而破解界方面传来重大消息，网上曝出PSV成功运行PSP ISO的视频，一石激起千层浪，下面我们就来了解一下详情。

栏目主持：酷洛洛

PSV破解重大进展，可以运行PSP ISO

9月11日，一位名为PSVSUCKS的网友在优酷上发布了一段PSV运行PSP游戏ISO的视频，视频中的PSV先后运行了PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》和《光明之刃》，尤其是后者显示为汉化版游戏，由此证明了并非从PSN上下载的官方游戏，而是ISO，发布者称这是内部交流用，而后很快删除了视频，但这段视频很快便传播开来并引发玩家们的极大关注。

几天后，又有一段新的视频发布，这次竟然是是PSV运行PS2的《战神2》，而拍摄手法显示为与上次视频发布者为同一人，视频中游戏运行的情况非常卡，而且没有声音，但用PSV模拟PS2无疑是一个惊天大消息。由于这次画面中出现了VHBL的yMenu菜单，由此让玩家怀疑是否为VHBL的作者——国外PSV破解达人wololo的手笔，很快wololo便出面澄清，表示他的VHBL是不能运行ISO的，VHBL只是破解了用户模式，而运行ISO必须要破解核心模式，发布者可能已经破解了PSV的核心模式，在开发ISO加载器时，利用了yMenu作为ISO加载的前端用户界面而已。

能够运行PSP ISO无疑是PSV破解的一个重大进展，从两段视频来看这次的可信度相当高，而破解者很可能是国内的破解达人。有消息称作者正在进行测试，PSPLOADER已经几近于完美，如果没什么重大的BUG，将于近期放出。我们也会持续关注，有新的消息会第一时间给大家报道。


▲视频曝光的PSP ISO加载器的界面。



▲运行PSP《潜龙谍影 和平行者》的画面。


▲运行的PSP《光明之刃》是汉化版，证明是ISO文件。



▲PSV模拟PS2游戏的《战神2》的画面。

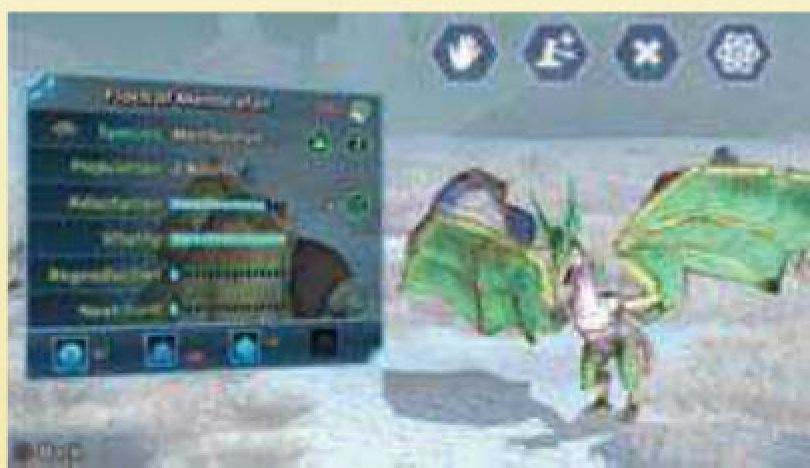
欧服的免费游戏《模拟生态圈》

9月12日，欧服上线了一款免费的PSV游戏——《模拟生态圈》（Ecolibrium），这是一款非常有创意的游戏，玩家要尝试创建和维护一个和谐的生态系统，包括去创建动物、植物和环境，不同的物种会有不同的环境要求，比如环境温度、食物来源等等，只有满足特定条件才能让生态圈保持和谐稳定，然后发现和收集到新的物种。



游戏包含了不少社交要素，比如可以通过near来收集和分享你的生物，也可以通过网上拍卖来交易各种资源，当然也少不了竞争排名的模式。游戏目前只在欧服上线，有欧服账号的玩家赶紧去下一个玩玩吧，本游戏有奖杯哦。





PSV系统固件迎来1.81升级

9月18日，索尼发布了PSV固件1.81的升级，距离8月28日1.8的升级还不到一个月，这次的更新只是对系统安全方面的升级，功能上没有任何增加，普通玩家可能根本感觉不到这次升级有哪些实质改进，只有国外黑客wololo心知肚明，因为这次更新封堵了利用《怪物猎人2G》进入VHBL的漏洞，而他刚在几天前发布了利用《怪物猎人2G》进入VHBL漏洞的视频，所以，索尼动作还是很快的。不过据wololo说，他手里还有好多有漏洞的游戏……



TGS专用游戏互动

为了配合今年东京游戏展的展开，索尼在PSV上也专门提供了两款特别的小游戏进行互动，玩家可以在日服PSN免费下载到，一个是《开箱大作战》的体验版，另一个名为《东京游戏展侦探团 寻找消失的女间谍》，这两款游戏都需要配合东京游戏展上索尼展区内提供的特殊道具才能玩，所以，没机会去TGS的玩家下了游戏也是白下，没法玩。





《开箱大作战》体验版游玩方法

第一步：在PSN上下载体验版。

第二步：在TGS索尼展区入手PS官方目录表。

第三步：启动体验版，用PSV的摄像头对着目录表里面拍照，然后开始游玩。

体验版可以一直玩到10月31日，而游戏的正式版预定今年冬季推出。

日服的AR游戏

PSV的AR游戏是很有意思的一个类别，通过PSV的摄像头结合现实环境，创造出独具特色的玩法，我们可以体验到虚拟现实的魅力。欧服和美服的AR游戏在PSV主机发售当日就开始提供给玩家免费下载，而且，欧、美版的PSV主机内也附带了6张AR卡，而日服的玩家就没有这么好运气，直到今年的6月28日才迎来了这些游戏。



▲《脉冲AR》8月23日上架，是一款很有创意的益智游戏，游戏的目的是要让导弹发射升空摧毁陨石，玩家要改变激光的线路，通过放置AR卡片设置一些反射装置，引导光线反射到发射器上，游戏包含25个关卡。



▲《桌面坦克》7月31日上架，玩法简单明了，玩家操控自己的坦克，以自己的桌面为场景来一场坦克大战。游戏包含挑战模式、自创模式和联机模式3种。

进行AR游戏必须用到AR卡片，由于日版主机没有附带，从6月28日开始，日本一些游戏店会给购买PSV主机的玩家免费发放，不过数量有限，没有拿到的玩家就只有自己去网上下载了，打印出来也可以一样用。索尼官方也提供了下载服务，大家可以访问网站：http://pscom.jp/arplay

6月28日日服提供的AR游戏就是之前在欧服和美服上登场的那3款，分别是《烟花》、《悬崖跳水》和《桌面足球》,同样是免费。而之后陆续有两款新的AR游戏上线了，分别是《桌面坦克》和《脉冲AR》，不过这两款都是要收费的，每款200日元，其中《桌面坦克》还有DLC（同样收费）。

除了以上介绍的两款新游戏，还一款《桌面冰球》的AR游戏预定在今年秋季上线，日服的AR阵容也越来充实了，好了，如果你还没有玩过AR游戏，还等什么，去日服下载吧。

解决PSV播放歌曲乱码以及专辑封面问题

播放音乐是PSV的一项基本功能，不过最近有不少读者来信询问，PSV里的一些歌名为什么都是乱码？专辑封面为什么无法显示？这次就来给大家解答一下这两个问题。

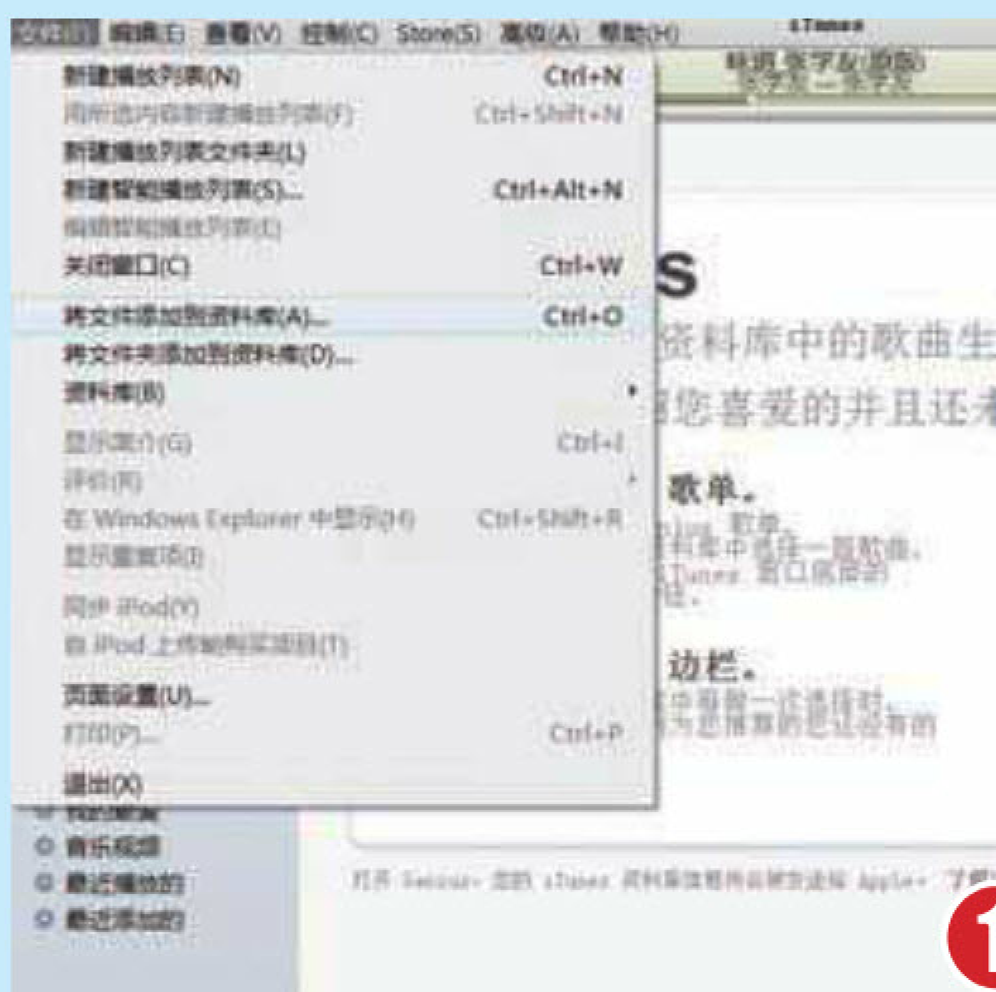
歌曲乱码主要是因为歌曲文件无法被PSV识别所造成的，一般来说，从正规渠道下载的原版音乐都带有完整的歌曲信息，一般位于一个MP3文件的开头或末尾的若干字节内，附加了关于该MP3的歌手、标题、专辑名称、专辑封面、年代、风格等信息，这些信息就被称为ID3信息，这类歌曲导入到PSV后，能够显示正确的名称、专辑封面等资料。而大部分从网上下载的MP3歌曲，都没有ID3信息，这类歌曲不仅显示信息不全，还有可能产生乱码问题。

好了，明白了问题的原因，我们就来讲讲如何解决。

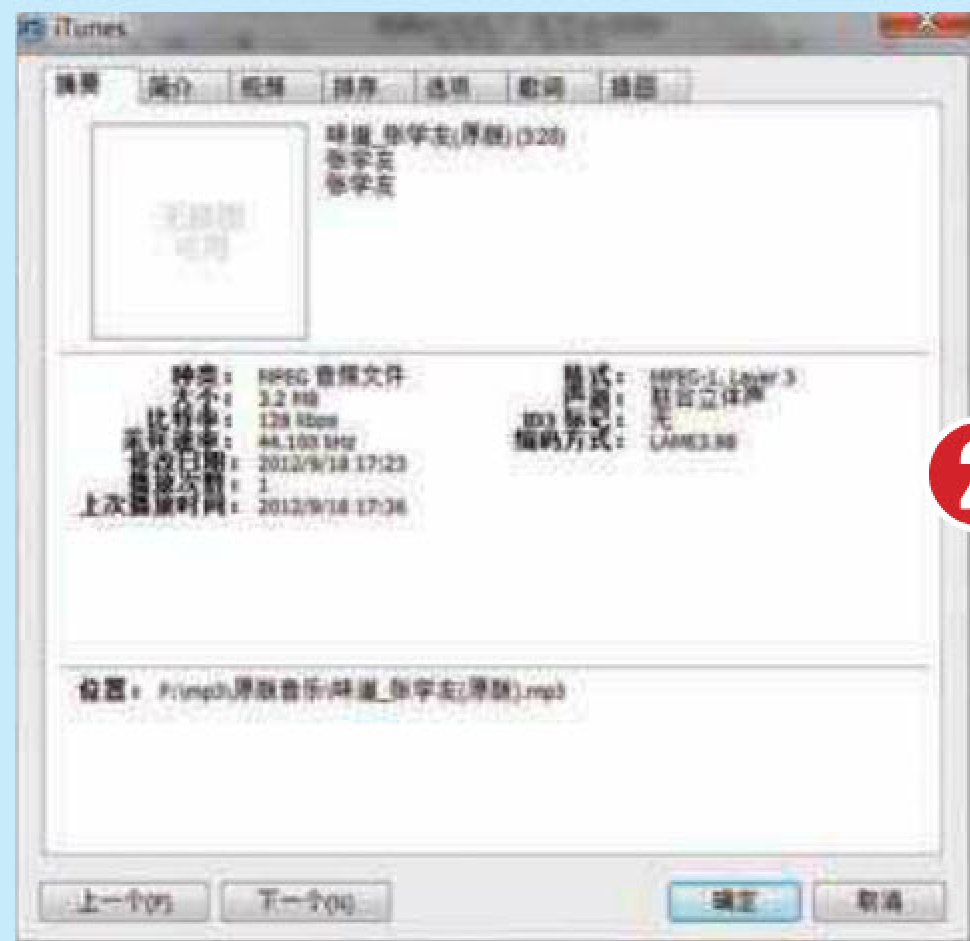
首先，避免产生这类问题的最简单、最省心的方法就是——下载原版音乐（众人：汗），也许大家会说正版音乐不是要收费吗？其实也有免费的午餐，这里推荐大家用“谷歌音乐盒”，这里全都是免费的正版音乐，资源也还有不少，下载后直接导入PSV便可。

当然，很多玩家都习惯从其他渠道下载MP3，这样歌曲ID3信息就很难保证有，如果碰到缺少ID3的歌曲，我们就要手动来给歌曲添加ID3信息，以便让PSV识别。需要用到一些能修改ID3信息的软件，比如iTunes、千千静听等，以下就以iTunes为例介绍修改方法。（其实iTunes稍微麻烦一点，需要先导入歌曲，有些软件就不用这一步，但是……谁叫我电脑里只有iTunes呢。）

利用iTunes给歌曲添加ID3信息



▲运行iTunes后，首先要将MP3歌曲导入到iTunes的资料库，可以一次选择多个文件，也可以导入整个文件夹。



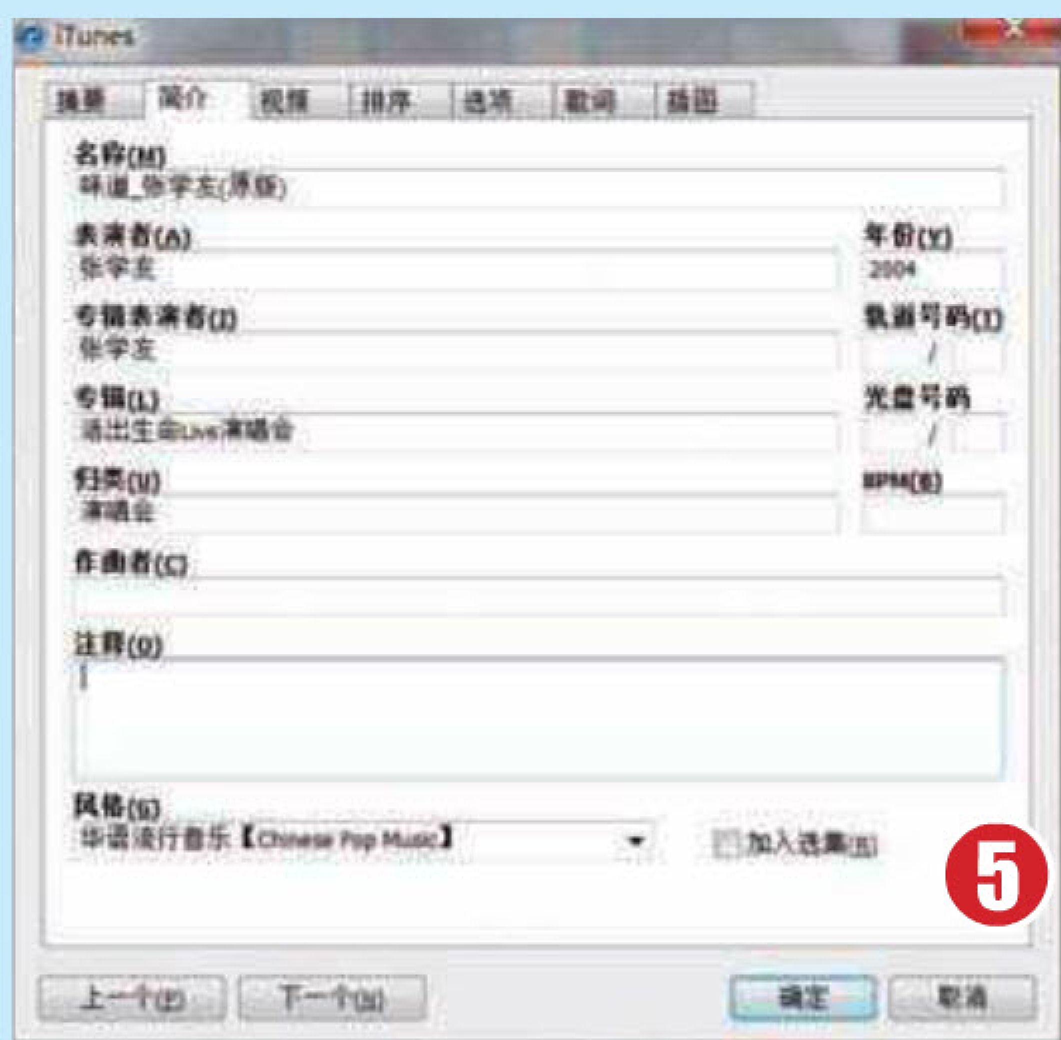
▲在资料库的“音乐”类别中我们就可以看到刚才导入的歌曲，在一首歌曲上点右键，选择“显示简介”，可以看到该歌曲没有封面，ID3标记一栏也显示为“无”。



▲接下来我们就要给它添加ID3标记，右键点击歌曲，选择“转换ID3标记”，然后勾选“ID3标签版本”，选择“v2.3”便可。



◀然后回到“显示简介”来添加专辑封面，点击“插图”，然后添加一张自己喜欢的封面图。



▲在“简介”栏还可以自行添加歌曲其他信息，包括表演者、专辑、风格等。



▲我们也可以一次选择多首歌曲来批量编辑，提高效率。



▶然后导入到PSV上播放，这样就完全没问题了，歌名没有乱码，封面也能显示。

文 胧月

PS3《特特莉的工作室》继承了“《工作室》系列”一贯的炼金乐趣，并且由《罗罗娜》的新锐画师安田メル继续担当人设，是系列在次世代主机上的话题作品。厂商在前不久宣布了本作将以强化版的形式登陆PSV，这次就带来本作的首次报道。



PSV | RPG | 角色扮演·收集

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2

Gust	日版	预定2012年11月29日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.180 P36/Vol.181 P44

开始PSV上的炼金之旅

物語

这是一个追寻母亲足迹的少女的故事

阿兰德共和国是个拥有得天独厚自然条件的国家，从记不起的久远年代起，该国的周围就栖息着各种怪物，而以讨伐这些怪物为生的冒险者们也应运而生。冒险者制度最终得以确立，成为了一种相当普遍的职业。少女特特莉的母亲就是冒险者之一，但是在一次冒险的中途行踪不明。为了寻找母亲，特特莉决心也走上冒险之路。凭借自己的炼金术知识和值得依赖的同伴，胸怀梦想的特特莉将成为独当一面的炼金术士，并且坚信着终有一日能与母亲重逢……



新装备 装饰品



▲除了杖子这种实用装备外，还有令特特莉更加可爱的饰物。

PLUS 新要素

既然冠以“加强版”的头衔，必然会有全新要素。目前公布的新要素包括新的装备装饰品、新的服装和新的插画。

特特莉

声优：名冢佳织

寻找母亲的少女炼金士

本作的主人公，新人炼金术士。为了寻找多年前失去下落的母亲，自己也决定成为一名冒险者。



新服装



▲以水手帽为代表的服装饰物提供了更多的纸娃娃乐趣，各种打扮的特特莉令你的冒险之旅绝不枯燥。

新插画





▲还收录了 PS3 版没有的宣传插画和线稿。

令用户体验更加舒畅的进化点

《特特莉的工作室》兼备调合与冒险的双重乐趣，PSV 版继续维持了这两个要素的高质量，并且在系统和界面的设置上进一步改进了游戏体验。

调合的新境界

如何调合出目标道具是本作的一大玩点，本作追加了新的素材和调合配方，进一步提升调合的乐趣。满足一定条件后，甚至能为特特莉调合出新的服装。



▲新配方之一的“水玉比基尼”，赶快为特特莉换上，欣赏其曼妙身姿吧。

《特特莉》的基本玩法介绍

以下为尚未接触过原作的玩家介绍主线流程中的基本系统，你能否感受到其魅力呢？

[基本系统 1] 调合

用各式各样的材料制作新道具

炼金术士特特莉能用冒险途中获得的素材调合成各种道具，对冒险解谜、战斗辅助都有诸多裨益。



▲玩家利用上学上班路上的空闲时间调合几个道具，也是不坏的体验。

▲特特莉的姐姐——翠翠，保护妹妹的力量堪称无敌！

初始便可选择DLC角色



PS3版的3个同伴是以网络发放下载的方式解禁使用的，而在PSV版，玩家一开始就可以使用她们了，赶紧来体验不同的组队方式吧。

全新的采取地点



为进一步提升耐玩性，PSV版新追加了采取地点，特特莉要与更强大的怪物战斗，并能获得贵重的调合素材与参考书。新登场BOSS的强度远胜原作的大海帝王，必须做好万全准备才能挑战，获胜后说不定能得到贵重的素材哦。



[基本系统2] 战斗

展现炼金术士的风格，使用调合道具作战！

在采取道具的过程中触碰到敌人标识，便会切入战斗画面。日常调合出的道具和装备此时便派上用场了，用它们驱散凶猛的怪物吧。



▲和队员们的协力同样重要。

[基本系统3] 冒险者系统

向着远方的地平线迈进

特特莉不仅要磨练自己的炼金水平，还要提升自己的冒险者名称。

调合
使用炼金术制作各式道具，获得冒险者点数。

战斗
用调合出的道具打倒怪物，同样可以获得点数。

冒险者等级
获得的点数超过一定数量后，冒险者等级便可得到提升。

拓展探索视野，获得母亲的线索
冒险者等级提升后，特特莉可以踏足的地方便越来越多，一步步抓住梦中的母亲的现实情报。



▶特特莉的探索范围扩大到广阔的海面上，乘坐大船离开故乡的大陆。

文 乌冬 美编 咕噜

3DS	ACT	动作·狩猎
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年3月
1～4人	售价未定	对应周边未定
相关报道：Vol.187 P17		

TGS 前 Capcom 按惯例放出了大量新情报，其中包括了各位猎人关心的怪物和武器，另外武器中还有本作的新武器——操虫棍，听名字或许大家还联想不到这是怎样的武器，下面就让我们一起来一探究竟吧。



新武器登场！操虫棍

赋予猎人操纵虫子的力量

操虫棍

用从古代遗传下来的操纵术，通过操纵一种叫作猎虫的虫子来吸收怪物的体液，从而达到强化自身的目的。另外运用高机动力以及轻快的横斩和挑斩等招式使出的连续攻击也非常强力。



操虫棍的特殊动作

让猎虫按照猎人的意识行动的技术——操虫，是一种让猎虫飞到怪物身上采取体液、然后用体液强化自身的划时代的攻击方法。强化体液的效果有以下几种，并且不同的强化效果可以同时发动，如何运用好这些强化效果是使用操虫棍的关键。

体液的颜色和效果	
白	移动强化
橙	防御强化
红	攻击强化
绿	回复体力

可用复数的体液同时强化！

强化体液采取流程

对作为目标的怪物打上标记，猎虫就会自动飞向怪物，当猎虫采取完体液回到猎人的手上时，猎人就会得到强化。

操虫









▲猎虫平时附着在猎人的右手上，当发出指令后就会不顾一切飞向怪物。

强化自身挑战怪物！

跳跃

撑杆跳般的跳跃





◀使用操虫棍使出像撑杆跳一样的跳跃，其他武器就很难做到了。

哪都能打到的跳跃攻击

《MH4》中加入了以往作品中所没有的“高低差跳跃”要素，不过操虫棍即使不利用高低差也可以进行跳跃行动。跳起来的攻击可接在连技里，从而实现更丰富的连携，并且对于一些弱点部位较高的怪物也不会束手无策。



▲在没有高低差的区域也可以自由地进行跳跃攻击是操虫棍的魅力之一。

招式更加进化的武器

大剑

屠龙的狩人之牙

大剑有着与猎人等身长的刀身，虽然巨大的刀身使猎人行动缓慢，不过取而代之的是有着理想的攻击范围以及可以使用威力巨大的蓄力斩。本作中大剑可利用高低差使出跳斩，并且还能接高威力的“强横斩”。

跳斩

强横斩

片手剑

平地而起的斩打旋风

片手剑攻击间隙小且机动性高，同时还能在拔刀状态下使用道具。《MH4》中增加了能瞬间拉近距离的“突进斩”和集浑身之力使出的“蓄力斩”等新招式。

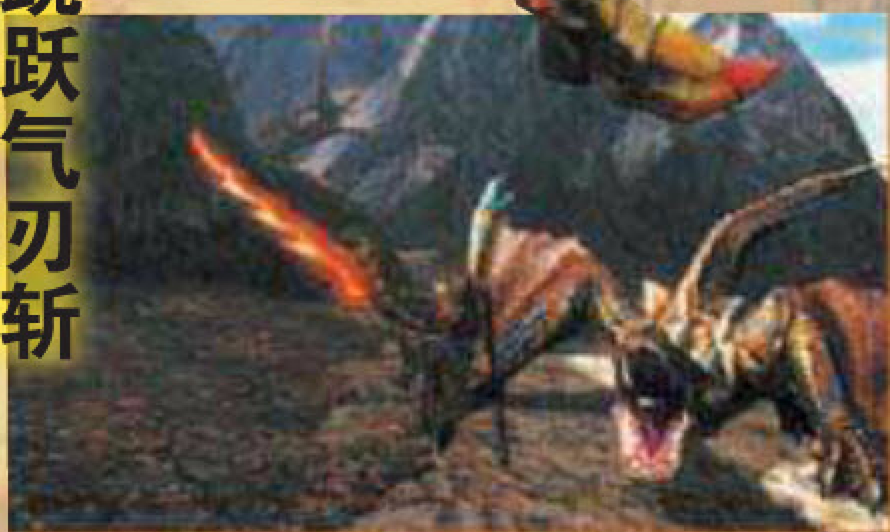
突进斩

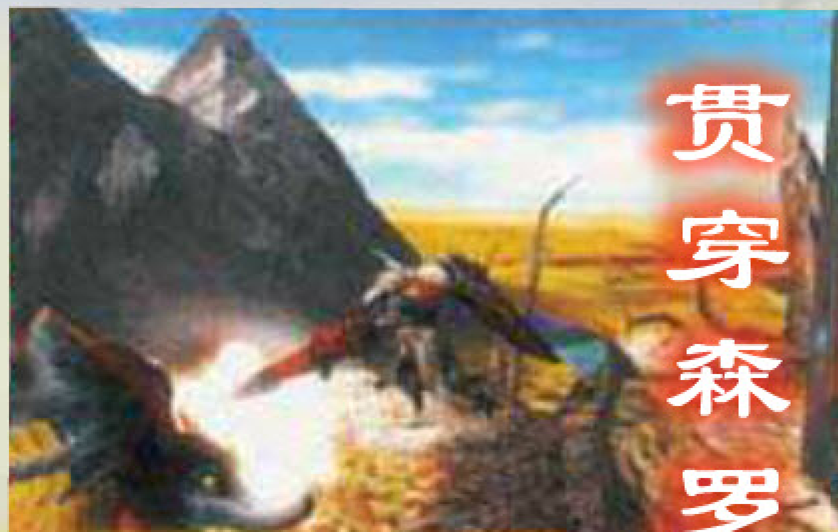
蓄力斩

太刀

人刀合一！就没有斩不断的东西！

太刀兼备宽广的攻击范围和高机动性，并且攻击命中怪物时会积累“练气”，猎人将气和刀刃合为一体，从而使出气刃斩进行快速的连续攻击。


跳跃气刃斩


跳跃炮击


跳跃叩击

贯穿森罗万象的爆裂连击

铳枪

铳枪在拥有长枪的防御性能的同时，还追加了类似弩炮的炮击机能，用炮击机使出的龙击炮和全弹发射是铳枪的杀手锏。本作铳枪在跳跃中能使出跳跃叩击和跳跃炮击等连携。


跳跃叩击

狩猎笛

奏响猎场的音乐家

能通过不同的音色组合为同区域的同伴加各种有利状态的特殊武器。《MH4》中追加了一次攻击就可累积两个音色的“连音攻击”。


连音攻击

双剑

把片手剑的盾换成了另一把剑，以追求更高的攻击输出。双剑最大的特点是拥有“鬼人化”和鬼人强化”两种强化自身的特殊状态，并且本作中在这两种状态下对着有高低差的地方用鬼人回避起跳的话还能使出空中回转乱舞攻击。



鬼人化



空中回转乱舞

闪光之刃，鬼人之舞



属性解放刺



跳跃蓄力攻击

大锤

震撼灵魂的大地一击





蓄力攻击

以绝大的攻击力为特征的打击系武器，除了有多彩的蓄力攻击外，集中对怪物的头部进行打击还能让怪物陷入晕眩状态。《MH4》中大锤蓄力时也可以使用高低差跳跃。

斩击斧

变换自在的工房技术结晶

拥有斧和剑两种形态的武器，斧形态的招式威力不俗，剑形态则能发挥附加的瓶的效果，并且还能使用的威力巨大的“属性解放刺”。



跳跃变形斩

攻击与支援两立的多面手

轻弩



机动力优秀的远距离武器，轻快的立回既适合攻击也适合支援。本作中轻弩的高低差动作是在跳跃中装填（重弩也行）。





可选择瞄准的两种类型

本作中弩炮的主视角瞄准追加了新的操作类型，玩家可在设定选项中自由变更，从而选择适合自己的类型。

旧有型	按R键进入猎人面对方向的主视角瞄准。
新型	按R键进入画面方向的主视角瞄准。

重弩



和轻弩同为弩炮的一种，不过为追求高火力而牺牲了机动性。重弩有着独有的蹲射动作，能一次性装填大量弹药进行连续射击，瞬间输出能力在所有武器中都是数一数二的。

贯穿一切的神速子弹

蹲射





长枪

坚固大盾与冲天巨枪



长攻击范围的突刺型武器，同时巨大的盾牌有着优秀的防御能力。《MH4》中追加了突进接跳跃和立即转身攻击背后的“转身攻击”等连携。

弓

刚射

通常射击

从天而降的箭雨将怪物贯穿

使用箭矢攻击的远距离武器，除了前作的蓄力射击和曲射外，这次还可使用能射出比通常蓄力更上一阶段的“刚射”，所以本作的弓也用曲射和刚射进行了区分。

新操作类型登场！

弓在原来的基础上也加入了新的操作类型，同样能在设定选项中自由变更。

动作	操作方法
射击	R（按住蓄力）
拔出武器蓄力	R+X+A
瞄准模式	X 切换（能用十字键或触屏操作）

扩展狩猎手段的高低差动作

本作和以往作品最大的目的就是加强了高低差概念，猎人可以借助高低差飞跃和爬墙壁到达高处，下面要介绍的就是利用到高低差的动作。

▶在利用高低差跳跃时猎人也是可以攻击的，在空中对怪物迎面痛击吧。

跳跃攻击

走到平台尽头轻身一跃

◀走到有高低差的地方只要推着滑杆不放，猎人就会自动借助高低差跳跃。

爬墙状态中的动作

特定的墙壁是可以攀爬的，爬墙时除了可以上下左右移动外，本作中还追加了回避、小刀攻击和使用道具等动作，和以前相比丰富了不少，就算被怪物逼到了墙上也有各种手段去对应了。



▲可攀爬的墙壁在靠近后会有按 A 键的提示。

墙壁移动

小刀攻击

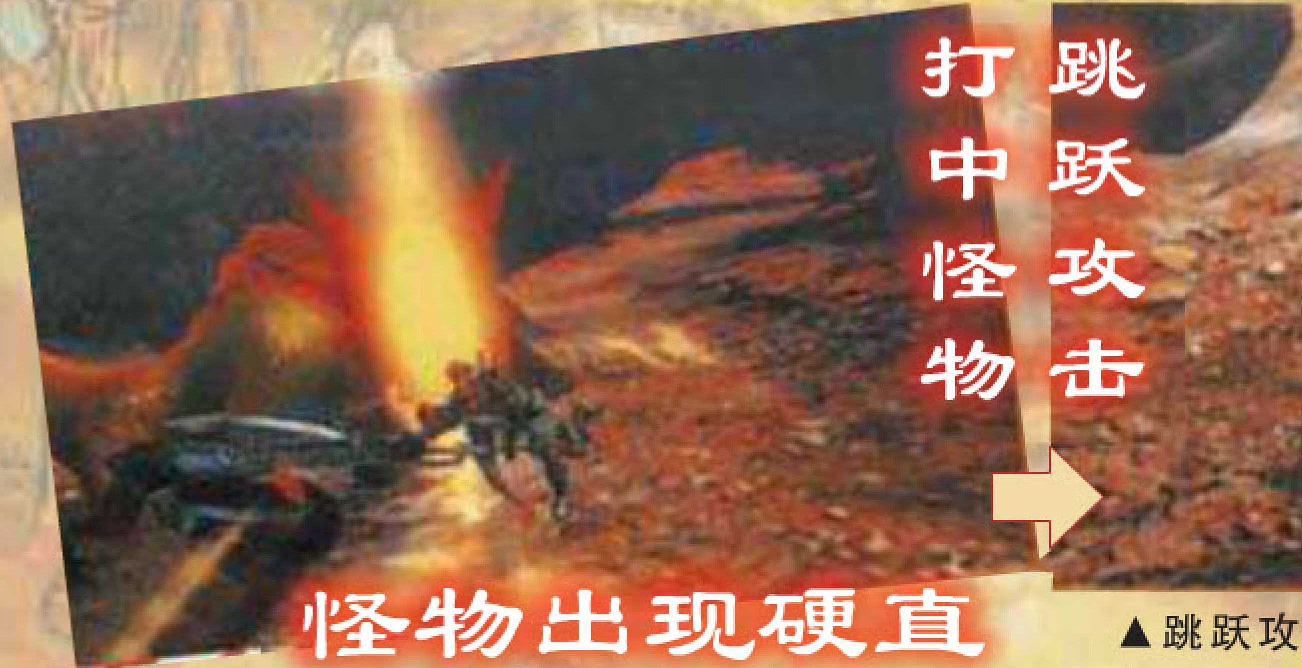
使用道具

回避

蹬墙跳

爬上怪物身上进行

跳跃攻击如果打到了怪物特定的位置就能顺势爬到怪物身上，这时为了不被怪物甩下来，要按住 R 键抓紧怪物和使用小刀进行攻击来令制服怪物，当蓝色的槽满了后就会出现攻击的机会。



▲跳跃攻击将怪物打主硬直就能爬到它身上。

成功爬上怪物身上

▲蓝色槽满了后怪物就会倒地，这时就赶紧追击吧。

累积蓝色槽！

看准怪物动作减慢的时机用小刀进行攻击就能累积蓝色槽。



和两只可靠的伙伴一起去狩猎

随从猫

单人游戏时玩家可以携带两只随从猫进行任务，任务中随从猫会对玩家进行支援。并且随着本作高低差概念的加强，随从猫的支援以及技能都得到了强化，相信会比以往更为活跃。

《MH4》中也烧得一手好肉

▲说到《MH》就当然少不了烧肉，成功烧到好肉的话随从猫会比猎人还开心。

素材也照采不误

▲随从猫也会和猎人一样进行采集。

一直在身边的好帮手

▲无论猎人去到哪里，随从猫都会紧跟着，这次随从猫终于也会爬墙了。

两只随从猫合力使出的“合体技”

这次两只随从猫还会合力发动合体技，合体技名为“猫式火龙车”，两只猫猫一起开着自制的雄火龙模样的坦克，用橡子炮弹对怪物展开连番轰炸。

使用橡子型炮弹轰炸

▲随从猫头上出现了感叹号，是要使用合体技了吗？

猫式火龙车

▲搭上猫式火龙车不断开炮的随从猫们，因为是两只一起展开攻击，威力值得期待。

文 半夏 美编 澄香

成步堂龙一再次启程！

曾经作为律师解决多个事件的成步堂，在八年前被卷入某个阴谋，而丧失了律师资格，被迫远离法庭。在《逆转裁判4》的最后成步堂曾说过类似“再进行一次司法考试试吧”这样的话，这也算当时留下的伏笔吧。如今他为了遵守某个“非常重要的约定”而再次取得律师资格，重返法庭。但是等着他的将会是超越以往的难题……本作描述的的是《逆转裁判4》1年后的故事，到底成步堂这一次会遇到什么样的事件呢？

逆轉裁判5

AVG	文字冒险	
逆转裁判5		
逆转裁判5		
Capcom	日版	发售日未定
对应人数未定	售价未定	对应周边未定

光环视频收录

人气AVG“《逆转裁判》系列”最新作的消息终于公布！主人公是我们大家所熟悉的成步堂龙一。作为律师再次出发的他到底会遇到什么样的全新事件？这一次站在他身边的是谁？法庭和搜查又有什么新的变化？就在本次前线为大家一一解明！

“时隔八年的辩护啊……
这种紧张感，真令人怀念啊。”

新搭档？迷之少女是……







▶带着月亮形状的耳环，好像是个时尚的女孩子……

▲右手带着黑色的手套。而且这个手套形状十分奇怪，只有小指和无名指露了出来。

在目前公布的画面上能够看到在成步堂的旁边站着一个神秘少女。看来她将是本作的关键人物，但是详细情报还没有公开。穿着黄色、蓝色混搭的服饰，给人非常活泼的印象，到底她是怎么和成步堂相遇的呢？

成步堂龙一

即是事务所所长，也是律师。锯齿状的发型和蓝色的西装是他的标志。有着超强的正义感和从师父那里继承的“发想之逆转”，以这些为武器面对各种事件。

“《逆转》系列”和成步堂的过去

在第一作《逆转裁判》中成步堂首次踏上成为律师的道路。挑战众多事件，在《逆转裁判2》和《逆转裁判3》中从没有败诉，顺利地前进着。但是由于某人贿赂金的问题，被剥夺了律师的资格。



▲以某个事件为契机，一边作为律师新人，一边支撑起自己的事务所。

▼因为某个事件而辞去律师职务，转职成为钢琴师，在第一话作为被告登场。



解决事件的王牌 全新的系统！

从目前公布的图中可以发现，本作中将添加众多全新的系统。首先先请大家看下面两张照片。画面上排列着代表四种不同表情的标志。看起来好像能够根据证言和状况的不同而选取不同的表情，会产生什么样的效果呢？

“查明”是什么?

在下屏幕画面左上的方框内写着“查明”，这是新系统的关键词吗?





证言和事件构想图!



“UPDATE”和白色剪影

在对象人物周围有摆着各种姿势的白色人物剪影，在屏幕中间写着大大的“UPDATE”字样，到底是什么呢?真让人在意!



表情图标和谜题到底是……?

在上画面出现的好像是证言，想要根据指示选择惊讶的表情的话，只需要点击下屏表情图标就可以。

法庭崩坏!“《逆转》系列”史上最壮烈的开幕!

《逆转裁判5》第一话的主要内容已经公开。最初出现的是残骸一般的法庭……原来法庭发生了爆炸案。成步堂复归之后马上就要开始负责这个案件。序章描绘的是被认为是事件犯人的人物，正在使用类似炸弹的东西。成步堂能否从这里开始找到事件的真相呢?



▼拿着好像炸弹一样的东西的人，带着安全帽和护目镜，让人看不清长相。大概是最有嫌疑的犯人候补。他恨着嘴里念叨着的那个“小女孩”吧。



炸弹、崩坏的法庭……以及可疑的人物



事件的被告和亚内检察官的洗礼

事件的被告是女子高中生森澄しのぶ，是一个热爱自然，在森林中长大十分温柔的女孩子。成步堂答应为她辩护，看起来不是用普通手段就能解决的事件。这次担任检察官的是曾经和成步堂对决过很多次的亚内检察官的弟弟。他似乎为了帮哥哥报仇而下定决心要打败成步堂……

「是缘分还是报应？哥哥受到的屈辱，由我来报仇！」

可怜的少女究竟为什么站在了被告席上？



►森澄しのぶ的身体并不强壮，似乎是一紧张就会发病的体制。



站在对面的是亚内弟弟

◄▼和哥哥武文的样子非常相似，但是带着的眼睛，穿着西服的样式和哥哥不同，看起来比哥哥显得更加腹黑，他的手段究竟如何？

亚内文武

虽然作为老手检察官而自信满满，但几乎没什么威严感。表面看上去很绅士，却对证人和律师絮絮叨叨地问个不停，是个令人不快的男人。



受到了爆炸的冲击，证言台和旁听席都被破坏。屋顶也被炸开，能够看到天空的样子。犯人使用的炸弹看来威力不小。

90



“指证”也更具魄力！





▲用手指敲击资料的标志性动作将化为3D！

害羞的微笑也得到保留！



法庭、角色全部进化成3D！





更自然的法庭争斗画面能够采用多角度呈现！

◀▲从证言台背后看的角度在过去的作品中曾经出现过，但是从斜上向下看的视点是第一次。感觉仿佛置身在旁听席中。

前所未有的旁听席视点 更具临场感！

本作是“《逆转》系列”首次登上3DS平台，因此活用了硬件机能，从前作2D背景向3D全面进化！3D背景下可以自由变化摄像机角度，令人期待达到更具魄力的演出。而且角色们在保持2D设计的基础上，动作更加流畅，个性丰富的角色们保持了2D和3D两者的优点。

审判不可或缺的某个人物也将进化成3D！

和亚内检察官（哥哥）并列作为系列常规角色的检察长也3D化，在审判过程中会采取怎样的动作呢？会不会让我们看到什么不一样的举动呢？真令人十分期待！另外其他常见的角色们也将在3D的表现下产生全新的感觉吧！

存在感激增！





RPG	角色扮演·迷宫探索	
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫		
ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ-トと∞迷宫～		
Chunsoft/Nintendo	日版	预定2012年冬
人数未定	售价为定	对应周边未定

《口袋妖怪不可思议的迷宫》是NDS时代诞生的众多高素质大制作的《口袋妖怪》衍生系列之一，该系列由Pokemon提供版权、Chunsoft制作，将丰富的口袋妖怪世界与不可思议的迷宫完美结合，在NDS和Wii上总共推出了8款。如今，这个系列终于走向了3DS平台，并预定在秋季发售，先来了解下这款高人气的衍生系列新作吧。

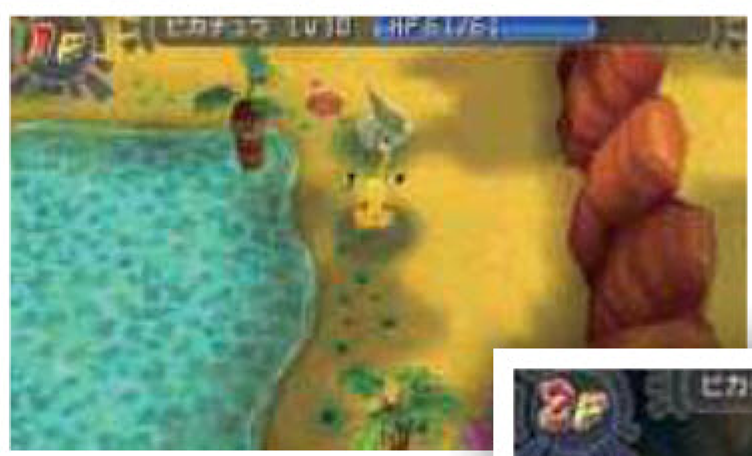
光环视频收录

文 马修 美编 澄香

无限迷宫是?

主标题中的“不可思议的迷宫”源起于Chunsoft的经典之作《风来的西林 不可思议的迷宫》，这些迷宫每次进入都不一样，除了常规的迷宫，还有埋伏着众多强敌的怪物屋、在迷宫里摆摊卖东西的商人等。后来Chunsoft和Square、Enix、SEGA、Pokemon合作，便诞生了多个拥有双品牌的衍生系列。

而从目前的介绍来看，副标题中的无限迷宫指的应该就是不可思议的迷宫了，但这是系列每作必有的要素，以此作为副标题，应该还有更深层的含义……


◀▼游戏中，会出现不同地形、不同难度的迷宫，以称霸全迷宫为目标努力吧！



▲看到了迷宫中到达上一层的台阶。





◀即使同一个迷宫的同样一层，每次进入后，地图和阶梯的位置也会不一样。



▲不同的迷宫中有不同的精灵等待着玩家，它们的攻击方式也相当丰富的。





▲被打倒的敌人有一定概率成为同伴，让更多的精灵加入到自己的队伍中吧！





▲迷宫内需要活用各种技巧以应付各种完全意想不到的事件，这正是"不可思议的迷宫"的魅力之处。



▲伙伴的行动主要看玩家的指令，让游戏的战略性更加突出。

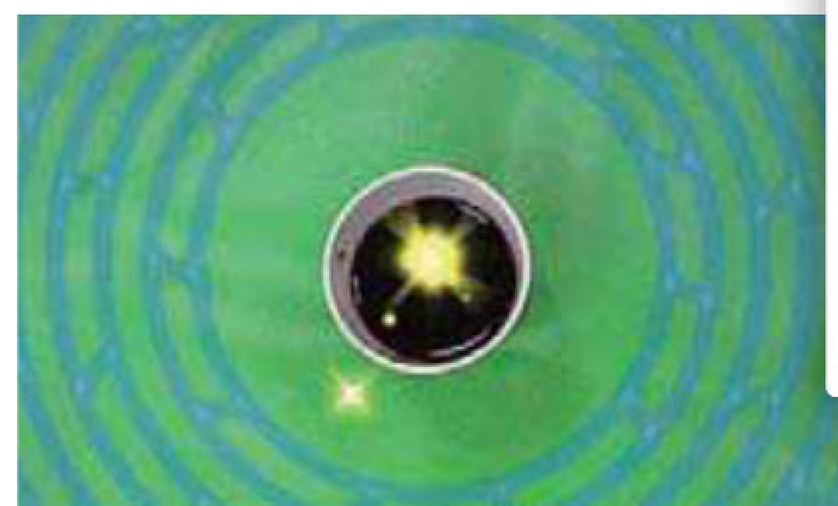


▲主角的四个技能终于对应四个按键了。

伟大之门是?

标题中的伟大之门（マグナゲ-ト）是本作对应摄像头的独特系统，用摄像头拍摄到现实环境中的圆形物体，游戏中便会生成迷宫，让不可思议的迷宫遍布在我们的日常生活中。

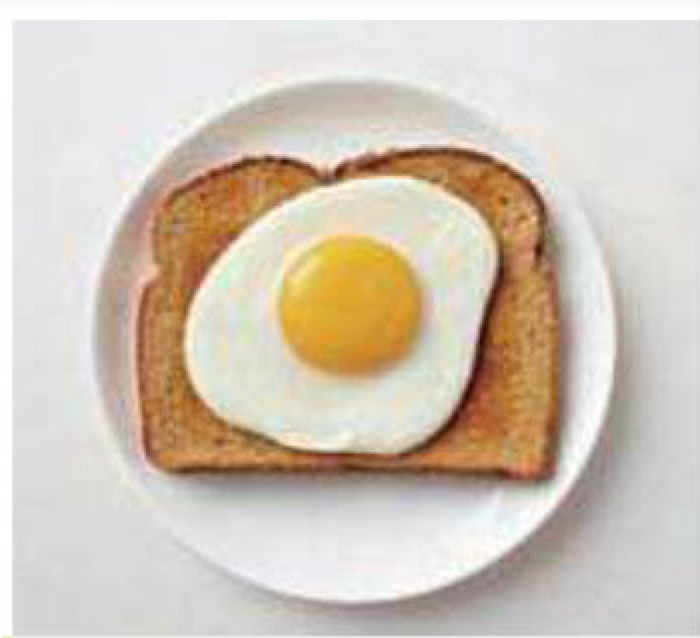






▲从伟大之门进入的迷宫的冒险成果，也会保留在游戏中。







▲球、太阳蛋、卷纸、易拉罐、碗等都会开启神秘的迷宫。







▲只要拍摄到圆形的物体，就会出现迷宫入口伟大之门。

本作的主角是?



在《口袋迷宫》的前两作中，主角都是人类由于意外变成了精灵，而在本作中，我们的主角则是在梦中变成了精灵而来到了完全由精灵组成的世界。在这里主角将结识众多的精灵、收服同伴，并一起去每次进入都会不同的不可思议的迷宫中去探宝、去救助。不同的迷宫会有不同的地形，有些特殊地形需要特殊的同伴才可以通过。





▲主角做了一个奇怪的梦，听到了谜之音的呼唤。



▲然后自己变成了……汗!

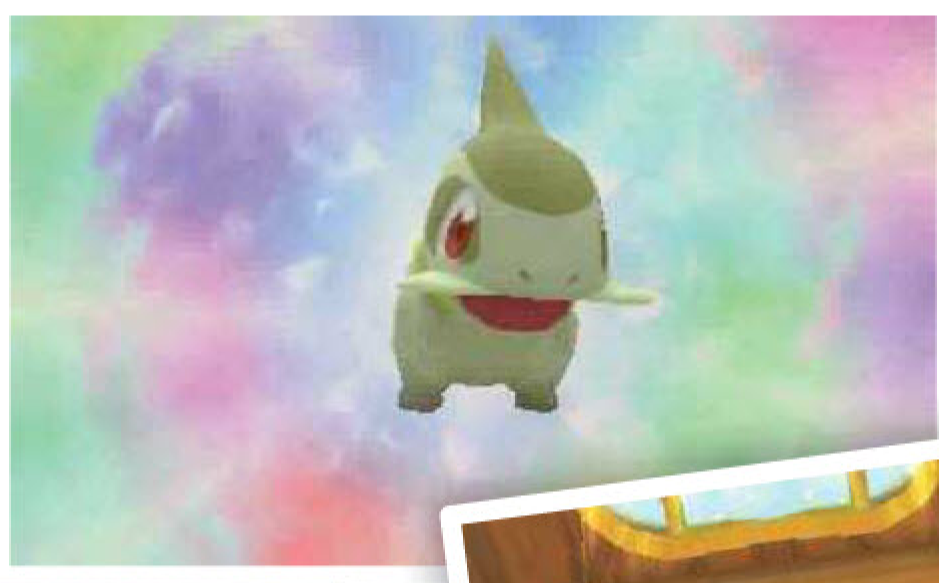


▲在谜之音的引导下来到了精灵的世界。



◀▼醒来后被一个精灵来搭讪……这家伙就是游戏里的搭档了。









▲▶主角的种类如何确定目前尚不得知，但搭档还是可以自由选的，目前公布的小球獭、藤叶蛇、牙龙宝宝、暖暖猪，你会选择哪个呢?

冒险的据点——宿场镇

虽然具体的设施的相关信息还没有公开，但看起来比前作的财宝镇大出不少，设施貌似也多出很多。

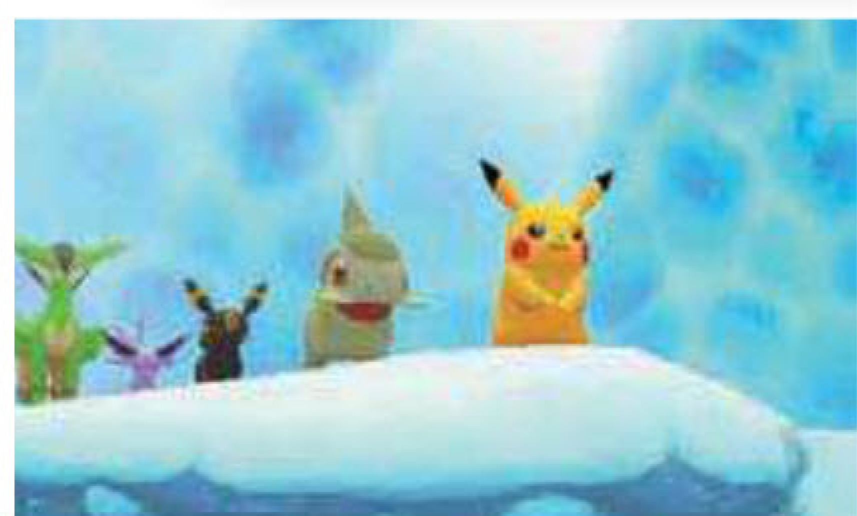


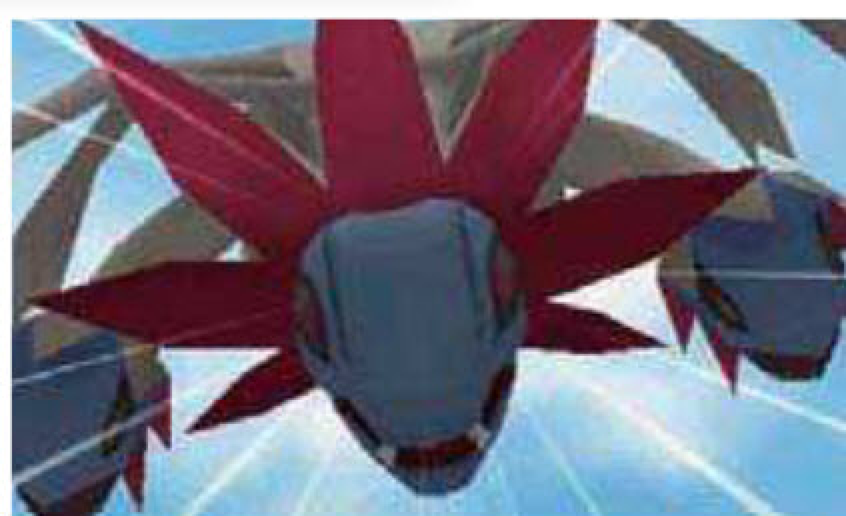


▲商店的BOSS依旧是奸商变色龙。

清新的3D画面

有了3DS机能的支持，本作的表现自然强于NDS的前两作，看看有什么样的表现吧。

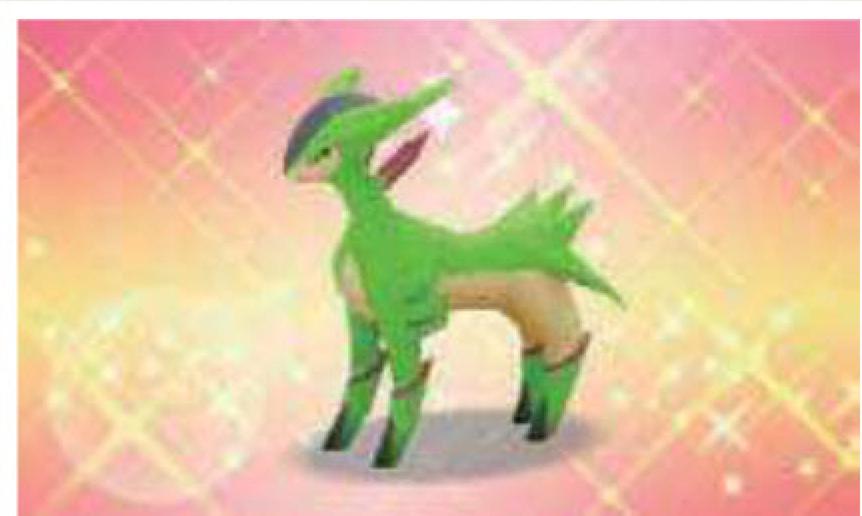














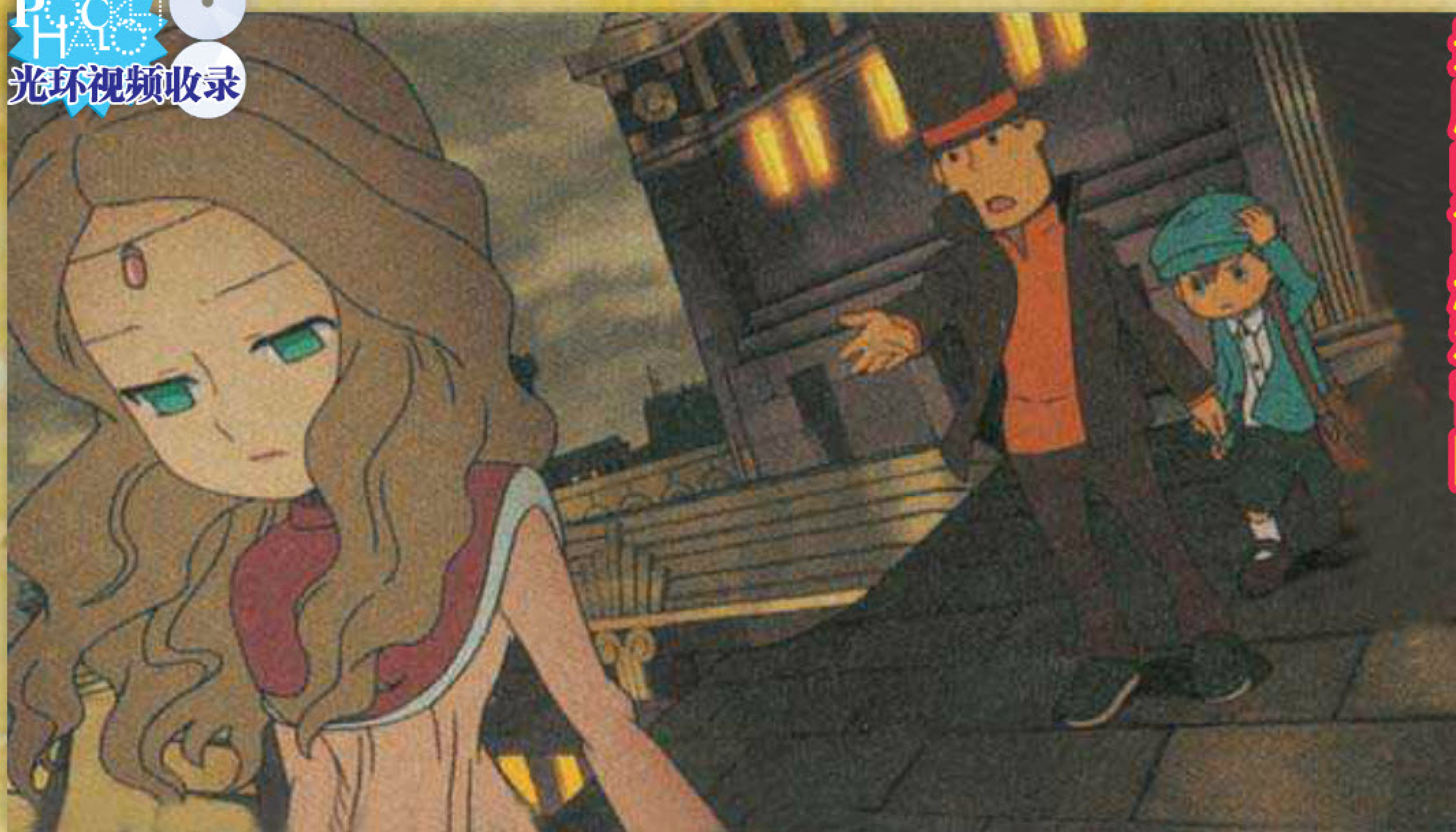
▲角色3D化是本作的最大特点，而且采用的是《口袋公园》的风格而非Wii版《口袋迷宫》的“口袋牧场风格”。





▲给150万玩家带来难忘游戏体验的《空之探险队》，和前作对比下，虽然画面平平，但前两作的素质可是相当高的，相信本作能再创新高！

レイトン教授と超文明Aの遺産™



POCKET HALO 光环视频收录

雷顿教授将挑战最后的谜题和冒险

◀神秘的少女亚丽亚，雷顿和卢克好像正打算叫住她……





◀▼种类丰富的谜题是本作的魅力之一，这次除了在游戏中会收录众多谜题，并且也确定了有“下载谜题”的部分。





全球出货1350万套以上，以解决各种各样的谜题来完成冒险的“《雷顿教授》系列”作品的“最终章”，就是大家现在看到的这款名为《雷顿教授与超文明A的遗产》的作品啦！本作的故事从一封信拉开序幕，信的内容是委托雷顿教授去调查“活着的木乃伊”。为了解开古代文明的谜团，雷顿教授将在全世界展开冒险之旅，雷顿教授最后的冒险终将迎来什么样的结局呢？

文 阿鲁　美编 Juxi

3DS	AVG	文字・解谜
雷顿教授与超文明A的遗产		
レイトン教授と超文明Aの遺産		
Level-5	日版	预定2013年
1人	售价未定	对应周边未定

寻找散落于世界中的谜题之旅

“《雷顿教授》系列”

离第一作发售大约5年的人气系列作品即将完结！

"《雷顿教授》系列"在NDS以及3DS平台总共发售了5部作品。离第一部作品《雷顿教授与不可思议的小镇》的发售大约有5年的时间的系列第六作、同时作为最终章的《雷顿教授与超文明A的遗产》将为大家揭开故事的全貌。



▲和以前作品中在固定地点进行解谜不同，这次的冒险和解谜的舞台是全世界。



古代文明"亚斯兰特"是什么？

◀故事的关键词是远古时代的繁荣文明，难道标题的"超文明A"就是指这里的亚斯兰特文明么？

"《雷顿教授》系列"是什么？

"《雷顿教授》系列"是融合了解谜形式的各种小谜题以及正统RPG的故事，并广受玩家好评的作品。作品中不但收录了动画，更是请来了豪华的阵容为游戏献声。游戏分为两个季度，其中第4作到第6作属于第二季，讲述的是发生在第一季作品之前的故事。

系列组品一览	
第一季	
NDS	雷顿教授与不可思议的小镇（2007年2月15日发售）
NDS	雷顿教授与恶魔之箱（2007年11月29日发售）
NDS	雷顿教授与最后的时间之旅（2008年11月27日发售）
第二季	
NDS	雷顿教授与魔神之笛（2009年11月26日发售）
3DS	雷顿教授与奇迹假面（2011年2月26日发售）
3DS	雷顿教授与超文明A的遗产（预定2013年发售）





蕾米（レミ）

26岁，雷顿的助手。虽然也有着可爱的一面，行动却很强势。虽然一直待在雷顿的身边，自身却有着很多的未解之谜，在本作中这些谜题也会解开吧？



卢克（ルーク）

12岁的少年，自称"雷顿教授的头号弟子"，十分尊敬雷顿。不但聪明，还拥有和动物对话的特殊本事。



雷顿教授（レイトン教授）

在大学中担任考古学教授，同时也是探索世界中未解之谜的研究者，在本作中似乎会探明雷顿的身世。

终于迎来完结！



利用飞船

待在特定的场所，从人们那里获得各种情报来推进故事的发展是“《雷顿教授》系列”的一大特征。不过在本作中，雷顿教授将乘上左图所示的飞船波斯特尼亚斯号（ボストリアス号）奔波于全世界，一场壮大的故事和惊心动魄的冒险等待着大家。

乘坐飞船翱翔于天空



会迎来怎样的邂逅呢?

▲利用飞船进行移动，在世界各地收集古代文明的情报。还有惊心动魄的动作场景哟。



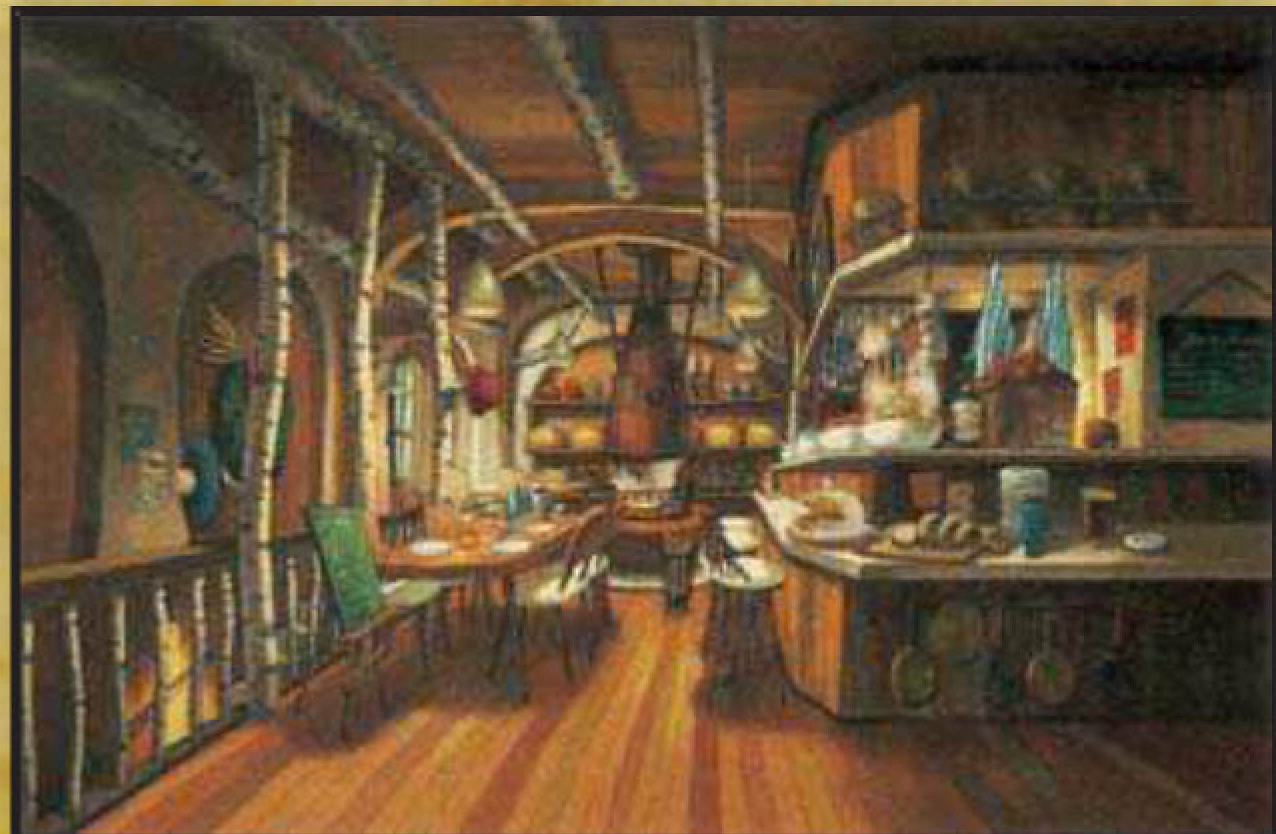
各种独具特色的地点将成为解谜的舞台！

这次揭晓的设定插画是雷顿一行人乘坐飞船所造访的场所的风景。有被雪覆盖的土地、临海的度假胜地、布满风车的美丽丘陵、类似西部剧中的小镇等极具特征的地点。玩家可以在这些地方自由来往吗?



在世界各地解决谜题!





在世界进行大冒险

和全世界的人们邂逅的飞船之旅

说起“《雷顿教授》系列”，游戏中遇到的那些极具特色的人物是其一大特色。在本作中，也有许多过目难忘的角色登场，有时他们还会提出具有当地特色的谜题。本作延续了前作的系统，可以点击下屏的放大镜对场所进行各种调查。

原住民也有着丰富的个性！







◀能理解动物语言的卢克，应该能听懂松鼠的话吧？

◀只要对特定的场所进行调查，就能触发雷顿一行人的对话。



散落在各处的谜题！



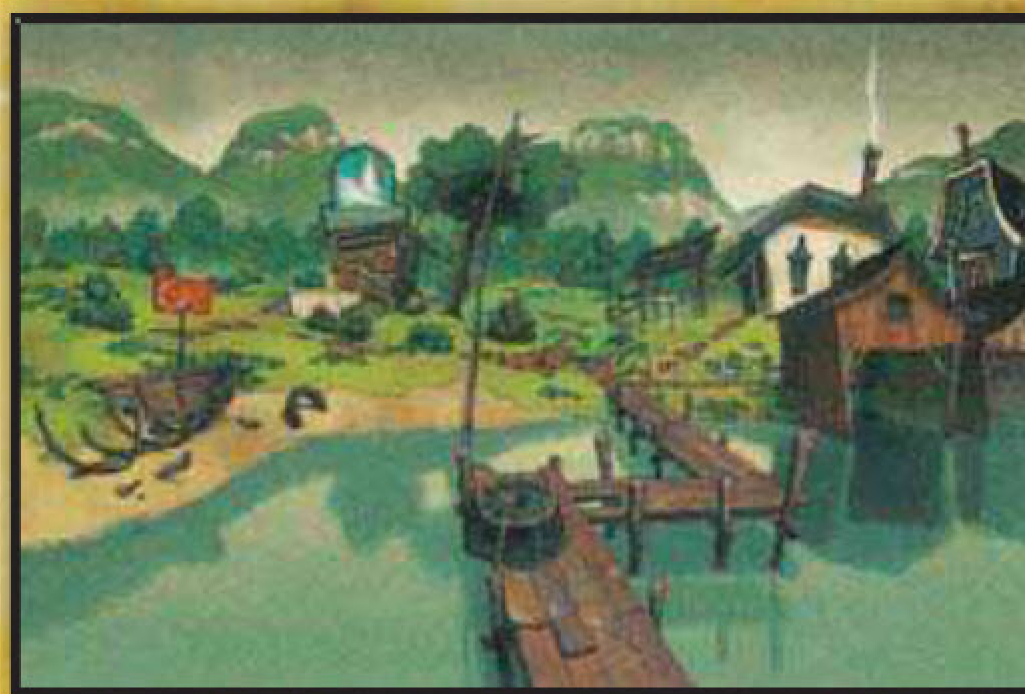
使用放大镜对在意的地方进行调查

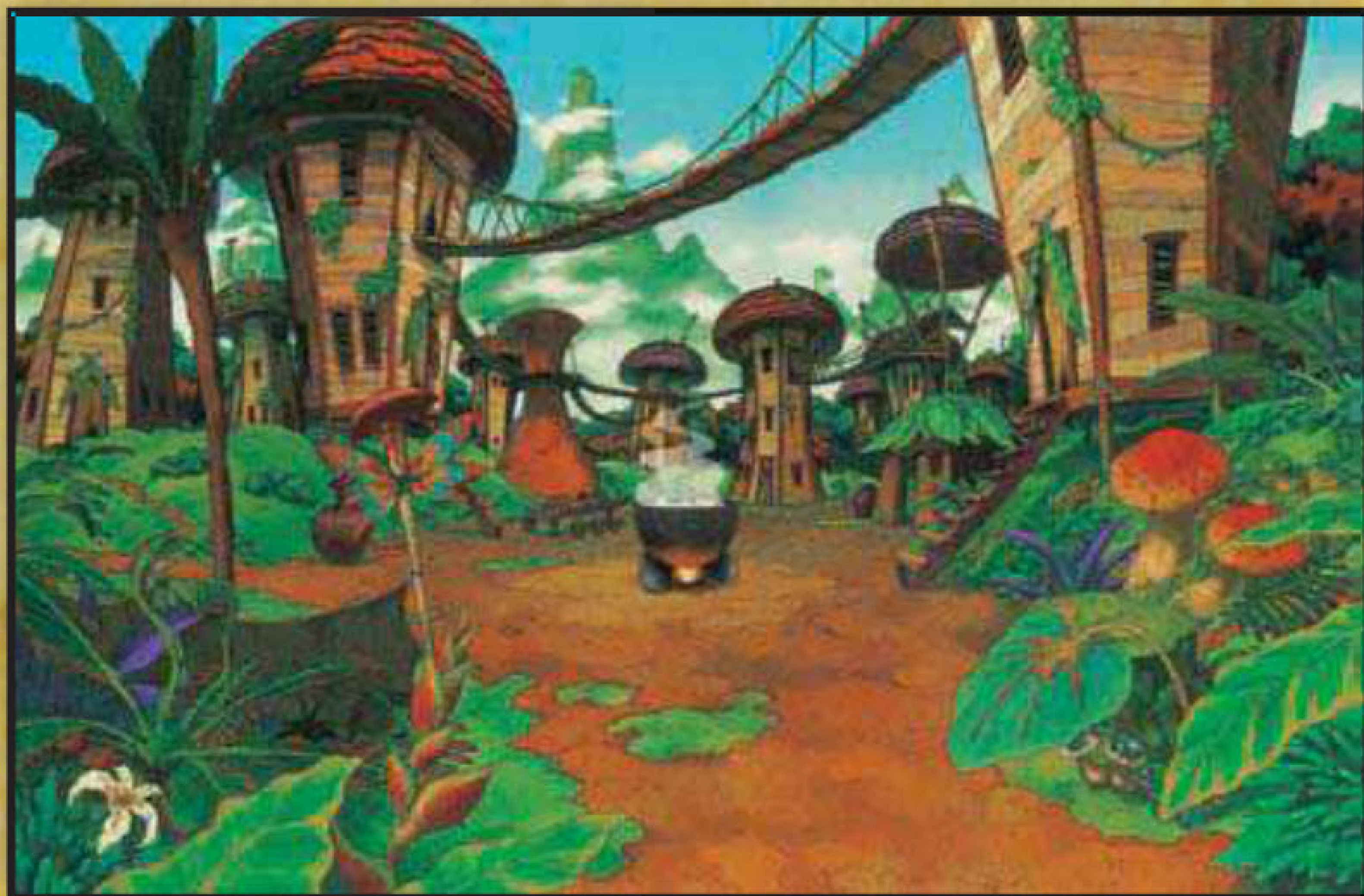
►通过触控笔在下屏划动移动放大镜，在可疑的地方放大镜会变成橙色，调查后就能发现小金币或则隐藏的谜题了。

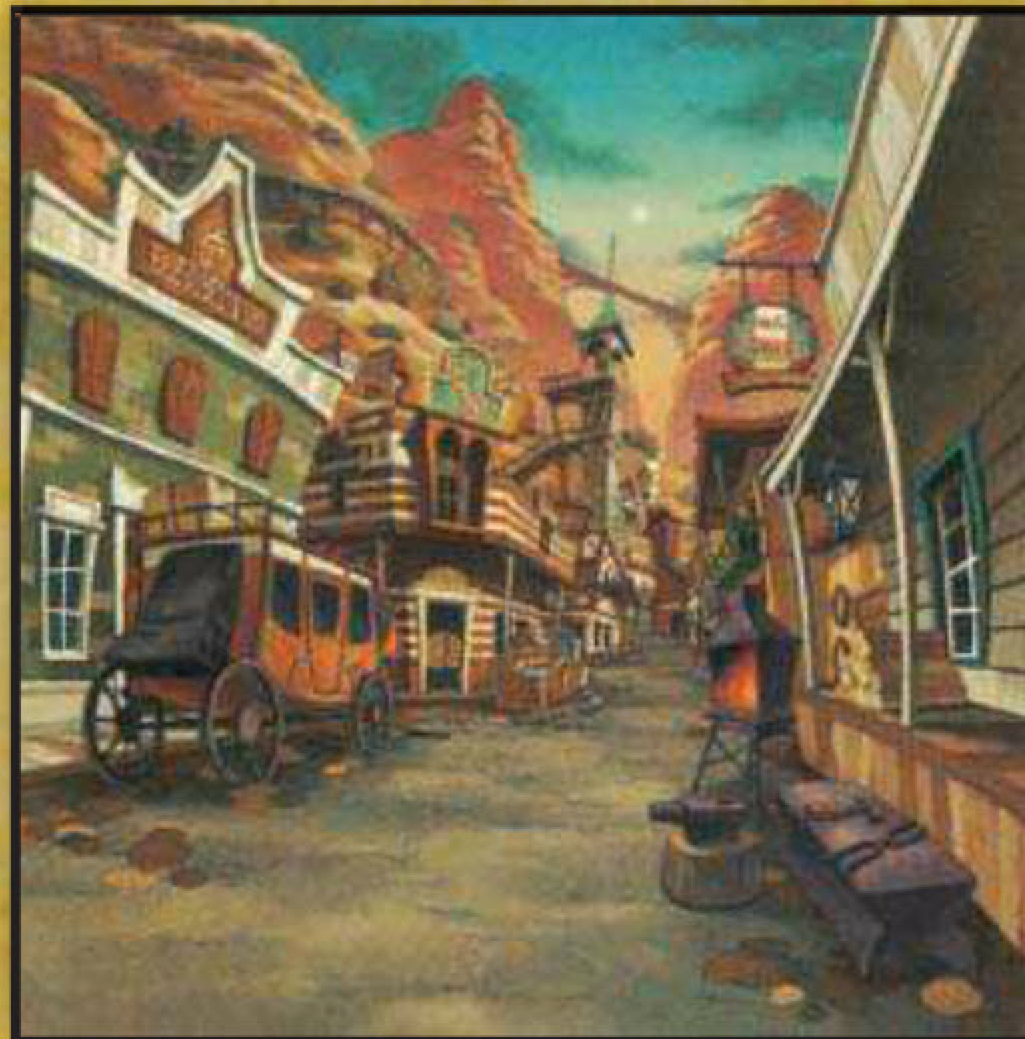












雷顿教授挑战的最后



雷顿一行人接到了正在研究“亚斯兰特文明”的萨哈曼的调查委托信，来到现场后，映入眼帘的是一名沉睡在冰块里的少女。和这位名为亚丽亚的少女的邂逅同时也预示着围绕着古代文明的故事的开端。但是，在雷顿一行人的背后出现了那群男人的身影……



在系列作最后锦上添花的壮大故事

解开古代文明之谜的两名关键人物

本次公开的本作的两名新角色是名为萨哈曼的研究者以及被认为掌握着亚斯兰特文明关键的少女亚丽亚。跨越了悠久时间的故事将为系列的最终章划上完美的句号。

萨哈曼（サーハイマン）

佛斯塔·萨哈曼
是研究亚斯兰特文明，古代文明挖掘的权威。平时很绅士，但一提到研究就会表现得非常热情。虽然帮助雷顿一行，但本身谜团重重。



在洞窟的深处发现了沉眠于冰棺中的美丽少女——



▲给人感觉是壮大的故事即将开始的动画场面。在洞窟深处的冰棺里沉眠的少女亚丽亚苏醒过来并引导着雷顿一行。她在长眠中苏醒的理由到底是什么？

亚丽亚（アーリア）

掌握人类史上最古老文明“亚斯兰特”关键的少女。在洞窟深处沉睡时被发现。封印在冰里数百万年后醒来的她，将会引导雷顿一行人完成走遍全世界，解开亚斯兰特之谜的旅途。

的"谜题"

与宿敌们战斗的结果是……

在第4作《魔神之笛》中登场，第5作《奇迹假面》中让雷顿大伤脑筋的宿敌迪斯科尔，以及在《奇迹假面》中突然出现的强敌布罗涅夫自然会在本作中登场。布罗涅夫将率领名为塔捷特（タ-ジエント）的组织来探索亚斯兰特文明的遗产。第二季的宿敌将和雷顿进行最后的战斗，并将剧情和第一季接轨……



塔捷特的魔掌正步步逼近！



面对第二季的强敌，雷顿会获胜吗？

布罗涅夫（ブロネフ）

前作中以压倒性的武力压制了亚斯兰特遗迹的无限回廊。获得了3个"遗迹"的塔捷特其真正目的是什么？

充满分量的谜题建在



多湖辉先生

谜题监督

东京未来大学荣誉校长，以畅销书籍《头脑体操》系列丛书而著名。通过研究心理学，催生出许多极具创意的名作。最近从幼儿教育到高龄者的研究都有所涉及，通过演讲、电视节目和广播节目获得了很多人的支持。

本作的谜题依旧由大家熟悉的多湖辉先生完全监修，大量的谜题是否已经让玩家们感到困惑？另外，前作大受好评的"下载谜题"在本作中依旧实行，从游戏发售后的一年里，将每天更新一道"下载谜题"！



本篇和追加的下载谜题，大量的谜题等待你的挑战！

迪斯科尔（デスコ－ル）

第二季登场，雷顿最大的敌人迪斯科尔，其变装技术天下第一，他和雷顿的关系总算要揭晓了……

E.X. TROOPERS エクストルーパーズ

采用《失落星球》相同世界观的姐妹作品《终极军团》，目前离发售时间可谓越来越近，本作将横跨PS3以及3DS平台，而游戏内容方面并没有太大差别，玩家如今也可以在3DS上享受爽快的射击动作游戏了。本辑的前线中，小编会为大家介绍游戏的VR任务模式、武器开发以及联机对战的相关情报。

文 酷洛洛　美编 Juxi



3DS　ACT　动作射击・科幻

终极军团		
エクストルーパーズ		
Capcom	日版	预定2012年11月22日
1～6人	5990日元	对应周边未定

相关报道：Vol.184 P66/Vol.189 P56

VR任务

所谓VR任务，就是主人公所属学园开发的训练系统。任务中通过程序构建出训练用的假想空间，并借助AI“WIZ”的演算，将训练队员们数据化，以化身的形式传送入假想空间。





在VR任务中，玩家不仅可以和CPU角色组队，还可以与其他玩家一同联机挑战。不论是PS3版，还是3DS版，均对应最大3人联机协力，以及最大6人的组队对战。VR任务可以重复挑战，玩家可以借此来提高自己的水平，而随着流程的推进，游戏会更提供多种具挑战性的任务。



武器开发

在《终极军团》中，有着各种各样的高科技武器，如果要使用所有的武器，就要需要获得他们的设计图。另外玩家还可以对现有武器进行强化。





武器开发可以在各基地的开发室内进行，要获得新武器的设计图。玩家需要寻找擅长使用那种武器的NPC进行交流，了解这些武器的优缺点之后。在通过特别任务适应新武器。之后就能够获得相应的设计图了。





▼要收集素材、提高武器熟练，最好的方法就是进入可以重复挑战的VR任务了。



除了开发武器，玩家还可以对目前手上拥有的武器进行特性强化，强化武器需要有相应的素材，而游戏中素材的收集有点类似《怪物猎人》的方式，通过消灭游戏中的怪物AK来获取。另外强化武器还有一定限制，每种武器都存在熟练度的设定，如果玩家对该武器熟练度不够高，即使素材充足也不允许强化哦。

对战模式介绍

在《终极军团》中，玩家不仅可以和其他好友一起合力执行任务，更可以在对战模式中一决高下。游戏中提供了两种对战模式供玩家选择，现在就来介绍一下。

生存模式

在生存模式中，联机玩家将会分为红、蓝两队，在指定时间内击杀对方次数最多的一方为胜利者。







◀▲该模式下十分考验玩家的个人能力，快与好友们一决高下吧。

据点争夺战



和生存模式一样，玩家会分为两小组，但这里取决胜利的关键并不是击杀数目，玩家需要尽可能激活场景中的据点，在指定时间内占领据点数目最多的一方为胜利者。





▲击杀敌人并不是主要目标，想办法占领场景中最多的据点即可成为胜利者。

文 苍穹 美编 sienna



奔赴战场的

《启魂者》已于9月6日放出了试玩版，相信感兴趣的玩家都已经对本作的系统有了初步了解。当读者们拿到本辑《掌机王SP》时游戏已临近发售，下面就带来发售前的最后一波情报。

PSP	RPG	角色扮演
启魂者		
ソールトリガー		
Image Epoch	日版	预定2012年10月4日
1人	6279日元	对应周边未定

相关报道：Vol.180 P36/Vol.181 P44/Vol.184 P78/Vol.189 P77



拉兹

声优：内山昂辉

从神机教会“狩猎光之民”的行动中逃出后，无忧无虑生活着的少年。拉兹拥有操纵魂之力的才能，但自己只觉得这是一种很方便的能力，直到某次相会，让他彻底觉醒成为启魂者。



▲本次公布的3位新人的年龄明显比主角法雷鲁小一些。



◀在同伴受到攻击时能自动反击，这种支援技并不消耗魂之力，非常实用。





▲除了强力的攻击招式外，拉兹也能习得全体回复型特技。



▲▶拉兹与神机教会的执行官莉特拉针锋相对，激战一触即发！

年轻战士们！



▲女性玩家喜闻乐见的场面？



库洛特

声优：铃村健一



▲库洛特挥动手中的利斧并不断旋转形成龙卷风……



▶结果自己也转得眼冒金星了，这就是招式名称『黑色彗星』的由来么？

与拉兹、薇尔玛一起长大、一同成为启魂者的少年，三人的关系也是亲密无间。库洛特的性格开朗，纵使身处险境也不忘搞笑，他对薇尔玛非常在意，却因为害羞始终没有开口。

◀从小一起长大的三个人在一起显得无比自然、融洽。



▲薇尔玛举起重型机关枪后跳到空中，对全体敌人进行打击。

薇尔玛

声优：早见沙织

拉兹、库洛特的青梅竹马，与两位乐天派男生不同的是，少女精通家务、也很会照顾人。促使薇尔玛加入启魂者的原因，想必也和两位男生有关。





收集更为细致的游戏信息

你有感受过小宇宙吗？



PSP 圣斗士星矢Ω 终极小宇宙

圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ

◆NBGI◆FTG◆预定2012年11月29日◆日版

《圣斗士星矢Ω》是今年4月起由东映开始放映的《圣斗士星矢》正统续作。虽然故事的结构比较低龄向，但由于大量知名声优加盟，再加上《圣斗士星矢》在国内一直有着经久不衰的人气，因此有着极高的知名度。而PSP平台上的本作正是趁着动画热播之际，由NBGI结合原作魅力改编而成的FTG。



▲小宇宙槽满进入小宇宙爆发状态，光牙的将会获得光属性的强化。

本作目前已知可以选用的角色为Ω篇时代的新生"五小强"——天马座光牙、幼狮座苍摩、天鹰座尤娜、天龙座龙峰和天狼座荣斗，加上负责主人公光牙的"宿敌"这一职责的猎户座伊甸，以及晋升黄金圣斗士、身披射手座黄金圣衣、被誉为传说的圣斗士星矢。而动画中除了凤凰座一辉以外，原"五小强"已经悉数登场，另外还有独角兽座邪武、大熊座檄等其他前代圣斗士登场，相信也会收录在游戏中。

战斗方式为标准的2D FTG，圣斗士们具有代表性的小宇宙力量被设计为超必杀槽显示在画面下方。小宇宙槽可以通过双方的攻防行动或是直接蓄力来提升。消耗小宇宙槽可以使出特定的远距离攻击或是必杀技，不同的行动消耗量也不同。当小宇宙槽蓄满后，将进入小宇宙爆发状态，此时角色将在限定时间内获得对应其属性的强化效果，并且在该状态下，还能使出最强的"宇宙大爆炸攻击"。一旦打出该攻击后，所有的小宇宙槽就会消失，小宇宙爆发状态也会强制结束。另外游戏中还有"圣衣破坏"系统，每个角色都能使用各自的"陨石攻击"，对对手的圣衣造成伤害。圣衣的伤害值会在整个大局中继承，且圣衣被破坏后，角色的防御力会大幅降低，处于不利的状态。虽然"陨石攻击"没有命中时会产生巨大的破绽，但命中后则会大幅度主导战局的走向。

（文：白菜）



▲婴儿时期被星矢拯救的光牙如今已经成长为少年圣斗士，新的传说即将展开。



▲圣衣遭到破坏，苍摩的防御力大幅降低。

▼贯彻自身信念，摘下面具的女性圣斗士尤娜。萌妹子戴啥面具！



猥琐的疯兔们又回来了！



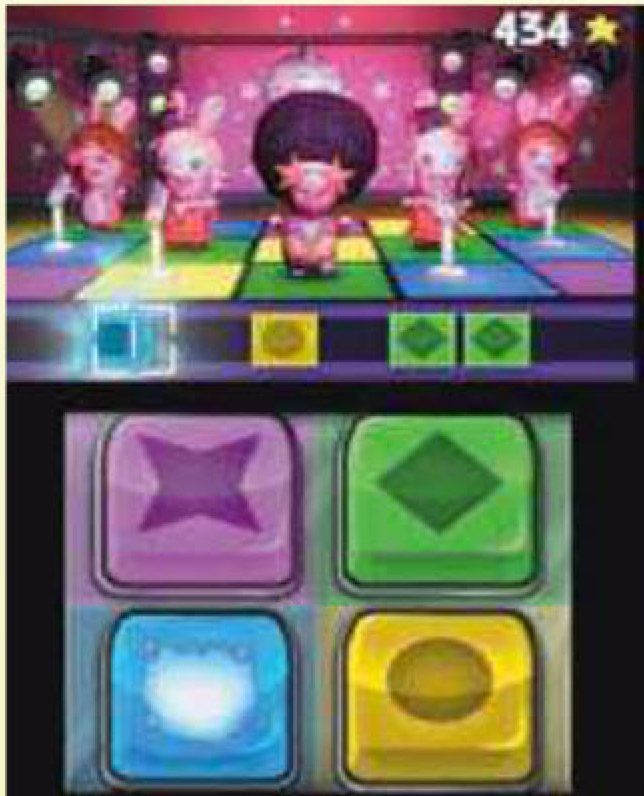
3DS 疯兔 大混战

Rabbids Rumble

◆Ubisoft◆ACT◆预定2012年11月13日◆美版

育碧的当家搞怪明星——疯兔又再次登陆3DS平台，本作与《疯兔 时间旅行》有所差别，并非平台类ACT，而是包含了众多迷你游戏、强调收集和对战的作品。游戏中共有超过100只不同形象和战斗能力的疯兔，它们分散在7个世界中，玩家需要找到它们并展开较量。较量的过程多是一些迷你游戏，且活用了3DS的各种硬件机能，玩法类型各不相同，包括射击类、音乐类等等，获胜后就能把疯兔顺利捕获。随后就可以对疯兔们进行组队编成，通过训练令其变得更强，进而与电脑AI或同伴展开对战。3对3的对战采用回合制，战略性和欢乐并存。游戏结合3DS的邂逅通信功能，玩家不但可以相互交换收集到的稀有疯兔，也可以分享迷你游戏的分数、获得训练点数、解锁新的疯兔和道具等等。

（文：苍穹）



▲节奏类迷你游戏，根据音乐和上屏的提示点击下屏的相应按键。



▲队伍编成界面，上屏中看到疯兔的形象和各项能力。

机装猎兵火爆出击！



PSP 机装猎兵EX

机装猎兵ガンハウンドEX

◆G.rev◆ACT◆预定2012年12月20日◆日版

本作移植自2009年于PC平台发售的《机装猎兵》，是一款画面华丽、风格硬派的2D动作射击游戏。剧情设定在石油枯竭的21世纪末，围绕着新型能源，世界发生了分裂、战火重燃。玩家扮演的是新欧亚联盟陆军第9机装猎兵队——Gun Hound中的成员，这支部队所操纵的特殊机体也将成为左右战局的关键。

游戏中是以三人一组的小队进行任务，玩家在关卡中能得到同伴的支援。顺利完成任务后累积的分数可以解锁新的武器和装甲，供玩家自由装备替换。在战斗中还可以看准时机强行卸掉装甲，令机动性大幅上升，更便于机体在密集的弹幕中穿行，不过一旦中弹受到的伤害也会更大。PSP版相较原版追加了故事模式，并将启用知名声优演绎游戏中的角色，具体阵容目前尚未公布，感兴趣的玩家不妨保持关注。

（文：苍穹）



▲画面左上角显示机体的装甲槽、喷射槽以及武器的残弹量。



▲游戏中机体的关节表现非常出色，在BOSS身上体现得淋漓尽致。

和拓麻歌子一起“过家家”！



3DS 豪宅生活 拓麻歌子

おうちまいにち たまごっち

◆NBGI◆ETC◆预定2012年11月22日◆日版

“《拓麻歌子》系列”最新作又将在3DS登场，这次拓麻歌子们来到了豪宅中，玩家可以和它们一起做家务和装饰房间等，充分享受过家家的乐趣。游戏的舞台是一间叫作“拓麻歌子屋子”的豪宅，在这间屋子中的每个房间都有着各种各样的家务在等着拓麻歌子们去完成，如在厨房就要帮忙做料理、洗衣房则要帮忙洗衣服等，家务都是一些简单的迷你游戏，成功完成后就可以获得“拓麻歌子点数”，用来购买道具装点房间，道具的种类多达300种以上，除了有用来改变房间布局的装饰品外，墙纸和地板也是可以自由更改的，从而打造出具有自己风格的房间。

（文：乌冬）



▲本作的主角，什么事都全力去做，趣味是发明，不过以失败居多。



▲厨房的迷你游戏之一，要帮忙削马铃薯。



▲有了装饰品后就可以装点房间了。

想知道恋爱中的女孩内心吗？



PSP 库德Wafter 修改版

クドわふたー Converted Edition

◆Prototype◆AVG◆发售日未定◆日版

如果有关注Key社作品的同学，相信一定知道本作的来头。本作是以《Little Busters！》（之前曾推出PSP以及PSV移植版）中的登场角色“能美库德莉芙卡（能美クドリャフカ）”为主人公的延伸作品。类似之前同社《Clannad》的衍生作《智代After》一样，厂商通过单人物路线，以“毫无保留地展现出库德的魅力”为目标，讲述主人公直枝理树与恋人库德莉芙卡之间的恋爱故事。PSP版在原来PC版的基础上，加入了全新的事件以及插图，另外还加入了官方的截图功能，玩家可以将游戏中的画面保存到记忆卡中。

在本作的故事中，主人公直枝理树与库德莉芙卡已经发展为恋人关系，过着快乐的每一天。随着暑假的来临，“小小破坏者”的成员们各自返回家乡，而库德和理树依然留在宿舍里。一天男子宿舍的排水管出现意故障，理树因而只能和库德居住在同一屋檐下。自此理树开始过着一边帮助库德进行假期自由研究，一边不让其他的宿舍同学发现的日常生活。

（文：酷洛洛）



▲虽然说是单人恋爱路线，但其选项也会对剧情发生变化。



▲算得上是《Little Busters！》单人故事扩展版，玩过原作的同学相信会十分喜欢。



▲即使没玩过前作的同学，也难保不会被萌到哦。

中秋

佳節

云母屏风烛影深
长河渐落晓星沉
嫦娥应悔偷灵药
碧海青天夜夜心

Feature 专题企划 Special

天上一轮满 人间万里明

——小话中秋

中秋节，又是一个属于中国人的传统节日。中秋节在中国农历的八月十五日，因为这一天月亮满圆，象征团圆，所以也称为团圆节。虽然是中国的节日，但其实除了中国内地和港澳台之外，在整个受到中华文化影响的泛中华区，包括朝鲜、韩国和日本在内的众多东亚国家都有过中秋节的习惯。这一次的『专题企划』中，我们就来聊聊『中秋』。

文 纸鸢 美编 澄香

中秋节

"中秋"这个词，最早出现在《周礼》中。根据我国古代历法，一年有四季，每季三个月，依次被称为孟月、仲月、季月，因此秋季的第二月叫仲秋，又因农历八月十五日在八月的正中，因而这一天就是名正言顺的"中秋"。到了唐朝初年，中秋节成为了我国的固定的节日，在《新唐书·卷十五 志第五·礼乐五》中有记载说"其中春、中秋释奠于文宣王、武成王"、"开元十九年，始置太公尚父庙，以留侯张良配。中春、中秋上戊祭之，牲、乐之制如文"。

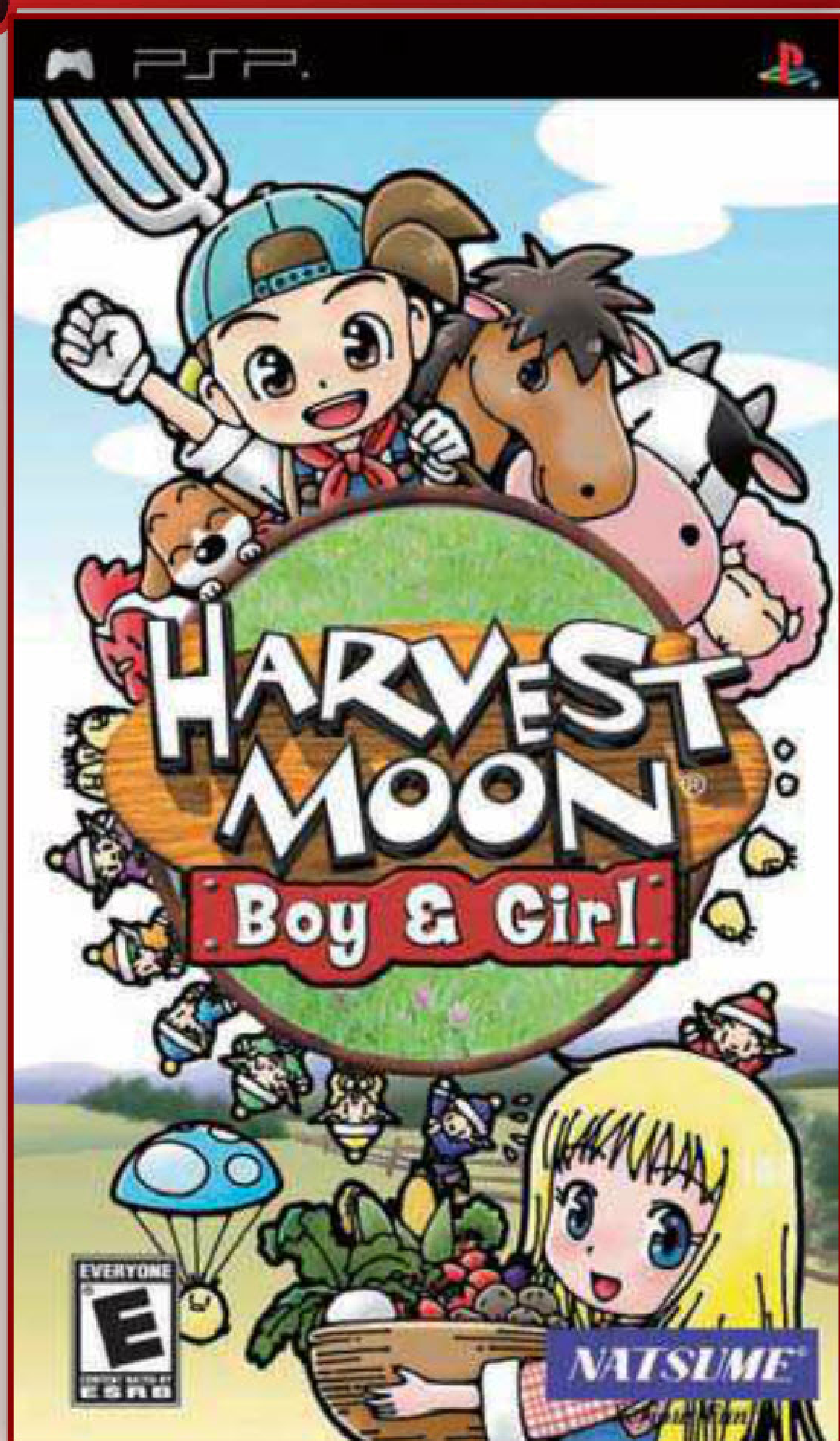
而根据史籍记载，古代帝王祭月的节期为农历八月十五的中秋节，又有祈求团圆的信仰和相关习俗活动，故亦称"团圆节"、"女儿节"。因中秋节的主要活动都是围绕"月"进行的，所以又俗称"月节"、"月夕"、"追月节"、"玩月节"、"拜月节"；在唐朝，中秋节还被称为"端正月"。中秋节的盛行始于宋朝，至明清时，已与元旦齐名，成为我国的主要节日之一。关于中秋节的起源，大致有三种：起源于古代对月的崇拜、月下歌舞觅偶的习俗，古代秋报拜土地神的遗俗。

说到中秋和游戏的关系，因为电视游戏大国日本也过这个节日的原因，所以在一些游戏中也有体现。在日本，日本的传统的中秋节被称为十五夜，也叫中秋名月、芋名月。但是与中国人在中秋节的时候吃月饼不同，日本人在赏月的时候吃江米团子，称为"月见团子"。另外，由于这个时期正值各种作物的收获季节，为了对自然的恩惠表示感谢，日本人要举行各种庆祝活动。说到这里不得不提到著名的游戏系列《牧场物语》了，在"《牧场物语》系列"中，最出名的作品就要算是PS上的《牧场物语 中秋之月》这款作品了，游戏名称副标题中的"中秋之月"很好地点题了本作的卖点。2000年的12月7日，在PS如日中天的时候，Victory及时地将"《牧场物语》系列"搬到了这台主机上，这款《中秋之月》以淳朴的画面深深地打动了许多玩家的心。虽然本作在实际游戏中和"中秋"的关系不算太大，但是因为"《牧场物语》系列"中有大量关于农作物种植和收获的元素，因而算是切合了"中秋收获"的这一意味。虽然本作在PS时代并不为太多中国玩家所熟知，但是在GBA上，由本作复刻改编而来的《牧场物语 矿石镇的伙伴们》却几乎是当时的掌机玩家人尽皆知的作品，因为后者在民间汉化小组的努力下推出了中文版，使得游戏的受众玩家更广，从而大大提升了该系列的知名度。另外，在"《牧场物语》系列"中向来有一些特殊的节日，而在系列作品中，"中秋节"的设定也是存在的，这个节日一般出现在游戏中秋季的13日～16日，在游戏中的体现则是"赏月事件"。





▲《中秋之月》根据主角性别的不同，分成了两个版本。



▲《牧场物语》中的中国商人，没事的时候会卖给玩家一些少见的稀有物品。

文里中秋的说法，指的是“秋分前后的中秋圆月”，从这一点上也足以看出“《牧场物语》系列”和“中秋”的息息相关之处了。

另外这款《中秋之月》先后推出了两个版本，分别是普通版和女孩版，两者的最大区别是主人公的性别不同，不过游戏的实质内容也有很多不同之处，《女孩版》中除了可以追求的对象和先前的情敌调换了一下之外，细节上也出现了很多变更点，尤其是故事的背景截然不同，比如《女孩版》的故事比普通版浪漫许多，发生在一个暴风雪的夜晚，一位少女躺在海边上。这时一个神秘的少年将女孩背回了村子，之后便消失了，剩下的只是一座无人照料的牧场了。而且在《女孩版》中，开发人员加入了许多针对女玩家的设定，例如增加了女生的化装箱和镜子等家居，而且不要小瞧镜子，俗话说“爱美之心人皆有之”，每天照一照镜子会让玩家的角色更有女人味，而且会和之后恋爱扯上很大的关系，中秋之月能不能和心上人一起赏月，和照镜子的勤快程度不无关系。而尤其是PS版的《牧场物语 中秋之月》中，事件就是和心仪的对象一起在山上赏月，试想一下，在辛苦的农忙之余，约上心仪的MM或者GG一起到山间去赏月，是多么浪漫和有情调的事情啊。最后更值得一提的是，欧版和美版“《牧场物语》系列”的英文名更是直接被叫做“Harvest Moon”，这个固定词组正是英



▲各式各样的月饼。

为了突显女生是天生的料理好手这一点，女孩版更是新增了料理“月饼”，这也算符合了游戏的“中秋”背景。而除了月饼，《女孩版》中还有“布丁”等点心的菜单。

说到中秋的美食，就不得不好好说一说月饼了。中秋节美食首推月饼，其起源说法多种。一说元代末年，江苏泰州的反元起义领袖张士诚（另说是朱元璋的谋士刘伯温）利用中秋民众互赠圆饼之际，在饼中夹带“八月十五夜杀鞑子”的字条，大家见了饼中字条，一传十，十传百，如约于这天夜里一起手刃无恶不作的“鞑子”（元兵），过后家家吃饼庆祝起义胜利，并正式称中秋节的圆饼为月饼。在后来很长的历史时期里，甚至在上世纪末，许多月饼上还贴有一方小纸片。另有一说，明洪武初年，大将徐达攻下元朝残余势力盘踞的元大都北京，捷报传到首都南京，正在下棋的明太祖朱元璋欣喜若狂，即传谕中秋节普天同庆，并将当初反元大起义时传递信息的月饼赏赐臣民，月饼从此成为中秋节“法定”的食品，非吃不可了。

月圆之夜

中秋节最重要的活动是什么？当然是赏月了——“月是中秋明”，因为中秋的月亮最圆最明亮。中秋赏月的习俗由来已久，并在大约日本的奈良到平安年代（公元710～1191年，中国唐、宋朝时期）作为中国的宫廷雅事流传到了日本。过去，在中秋节一个月之后的农历9月13日，还有“十三夜”、“后之月”的庆典活动，所以在《牧场物语》中，赏月的日子被定在秋天的15日，有这么一种说法，赏月应当赏两回，不能只赏一次。当然“十三夜”的风俗只是日本的做法，中国目前已经没有了。

赏月是依据农历进行的仪式，而农历根据月亮的满亏盈缺来决定日历，与现代的日历大不相同，赏月的日子也随年份不同而有所变化。在中秋节，中国自古就有赏月的习俗，《礼记》中就记载有“秋暮夕月”的句子，说的就是祭拜月神。到了周代，每逢中秋夜都要举行迎寒和祭月，这些日子里不但要大设香案，还要摆上月饼、西瓜、苹果、李子、葡萄等时令水果，其中月饼和西瓜是必不可少的，西瓜还要切成莲花状。





民间中秋赏月活动约始魏晋时期，但未成习。到了唐代，中秋赏月、玩月已经颇为盛行，许多诗人的名篇中都有咏月的诗句。待到宋时，形成了以赏月活动为中心的中秋民俗节日，正式定为中秋节。与唐人不同，宋人赏月更多的是感物伤怀，常以阴晴圆缺，喻人情世态，即使中秋之夜，明月的清光也掩饰不住宋人的伤感。但对宋人来说，中秋还有另外一种形态，即中秋是世俗欢愉的节日：“中秋节前，诸店皆卖新酒，贵家结饰台榭，民家争占酒楼玩月，笙歌远闻千里，嬉戏连坐至晓”。宋代的中秋夜是不眠之夜，夜市通宵营业，玩月游人，达旦不绝。

一年四季皆有明月，为何要在中秋赏？欧阳詹在《玩月》诗序中解释了这个问题：“月之为玩，冬则繁霜太寒，夏则蒸云太热，云蔽月，霜侵人，蔽与侵俱害玩。秋之于时，后夏先冬，八月于秋，季始孟终，十五于夜，又月之中。稽之天道，则寒暑均；取之月数，则蟾魄圆。”他从天气角度给出了解释，这个解释以今





西就能变成狼）。转变为狼身的人狼由于不能控制自身的兽性，所以会袭击周边的家畜或人类。

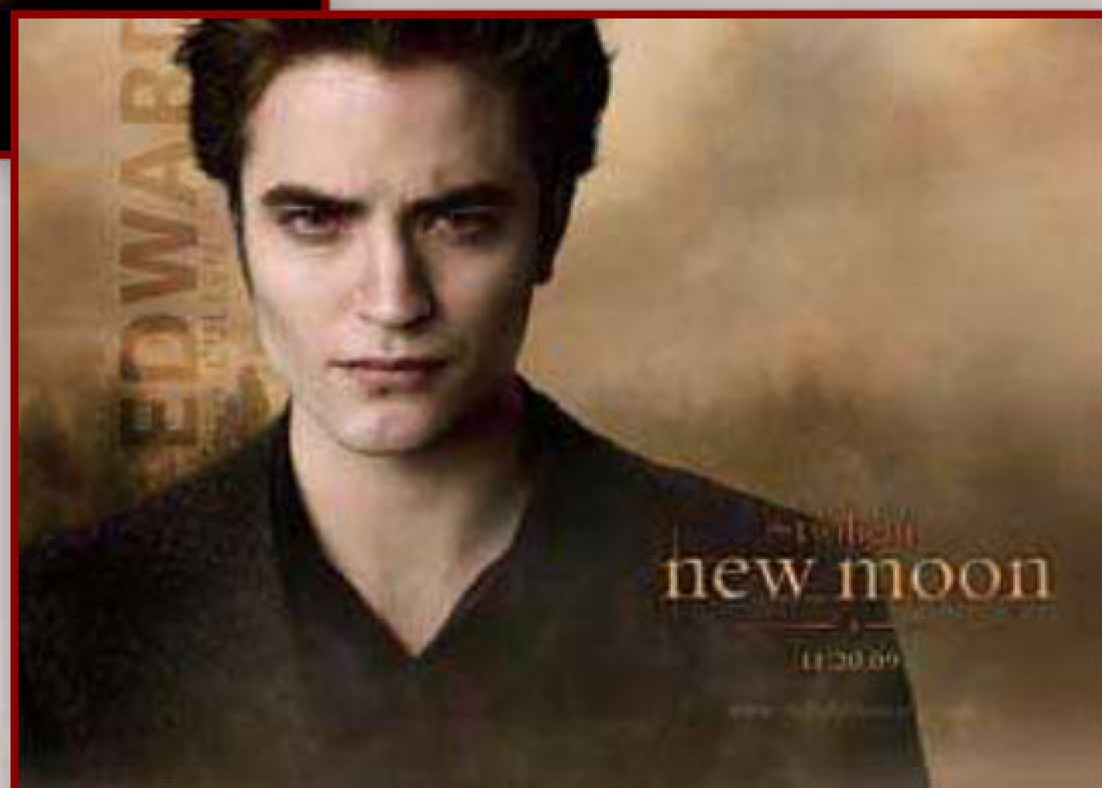
另外，狼人的对立种族吸血鬼也经常在半夜出没，而此时大都是月圆之夜，拥有尖长牙齿、白皙皮肤和发红眼睛的吸血鬼害怕照射到阳光，因为在太阳下会烧起来变成灰。所以在以吸血鬼作为游戏BOSS的“《恶魔城》系列”中，“月夜”是很常见的场景。PS上的《恶魔城X 月下夜想曲》，GBA上的《恶魔城 月之轮回》、《恶魔城 晓月圆舞曲》和NDS上的《恶魔城 苍月的十字架》中更是直接出现了“月”字，足见“月夜”在这款游戏中的重要份量。

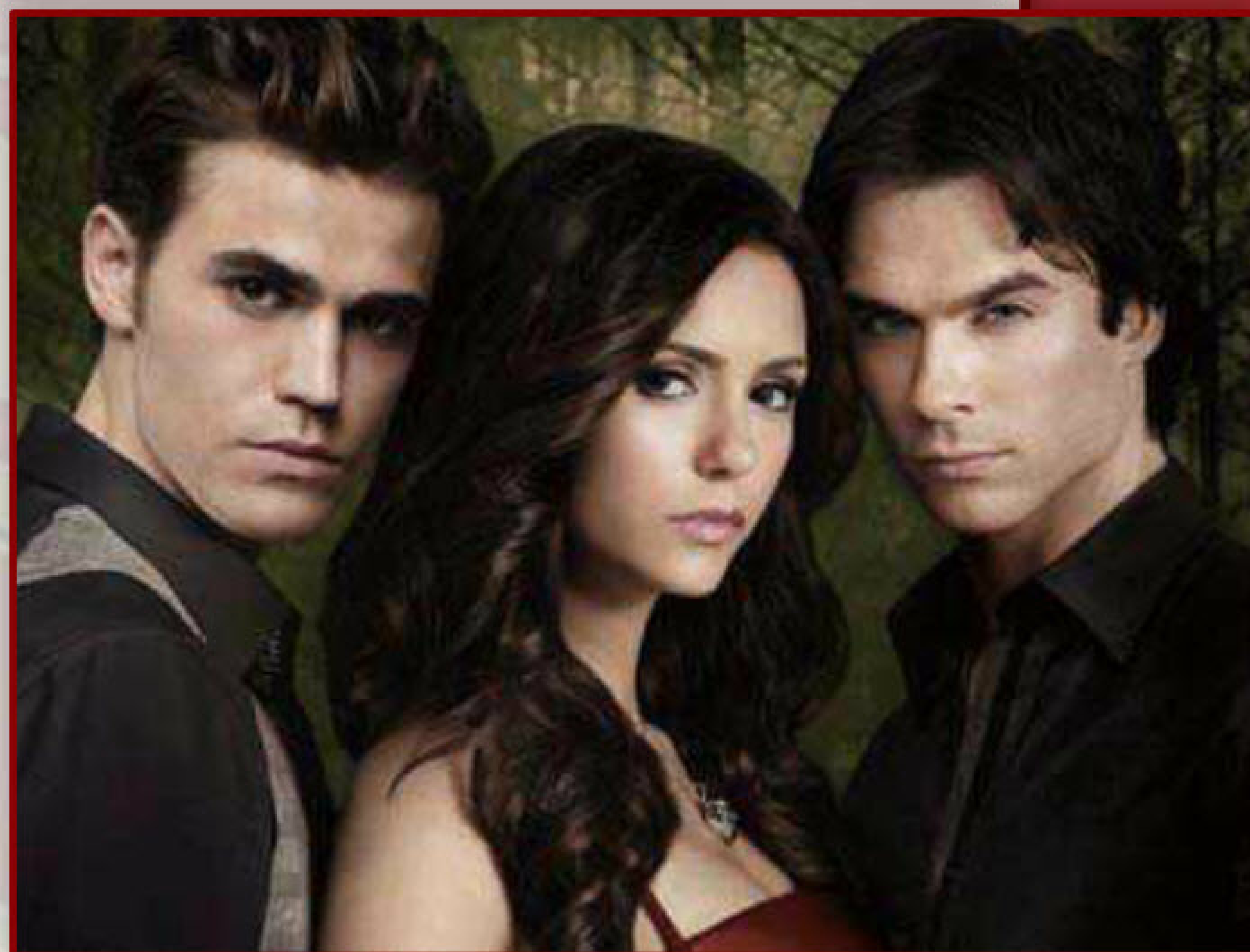
其实，除了自然原因外，人们选择一年中的“中秋”前后赏月还有历史原因，

天的科学角度看来都是合理的，秋季中期，北方干冷气流迫使夏季一直回旋在我国大部分地区上空的暖湿空气向南退去，空气中水汽降低，天空中的云雾少了，因而出现秋高气爽、夜空如洗的天气，所以月亮显得分外皎洁，使人产生月到中秋分外明的感觉。

而说到月圆之夜，还会让人想到一种生物——狼人，这是一种传说中的生物，每逢月圆之夜，就会从人身变为狼身（也有说法是只要看到跟满月一样圆的东







▲近年来，欧美影视剧中的吸血鬼形象都变成了美型的代表。



▶《龙珠》中，赛亚人看到满月也会发生变身现象。









▲超级经典的《恶魔城X 月下夜想曲》。

早期月亮祭祀选择在秋季进行，那时人们的注意力都集中到月亮上，能充分领略到平常习以为常的月亮的不同之美。而当时上层人士对月亮的认识开始趋于理性，不再是单纯的崇拜，就渐渐把圆月当成了一种美丽的自然景象进行欣赏。所谓的“良辰美景”心态，便是如此。从历代赏月诗歌中我们可以清晰地看到古代神话的痕迹，桂树、白兔、嫦娥是常见的意象，也证明了古代月亮神话对赏月风尚的浓厚影响。关于中秋节来源的传说中，“嫦娥奔月”的故事最着名。该传说在民间有多个版本流传，大致内容是说远古时代的射日英雄后羿娶了嫦娥并成为帝王，可是他越来越乖戾，多番施行恶政，成了暴君。有一天，后羿从王母娘娘的手中求得到一包不死药，嫦娥知道后为拯救苍生免受后羿永远的统治，就把不死药全部吞下，继而变成了仙女往月宫飞去。百姓们得知嫦娥奔月成仙后，纷纷在月下摆设香案，向嫦娥祈求平安吉祥，由此便逐渐形成了中秋



节拜月的风俗。

虽然和嫦娥、玉兔有直接关系的游戏几乎没有，但是2011年9月12日发售的《愤怒的小鸟 中秋节版》中却有大量的中秋节元素，这是《愤怒的小鸟 季节版》发售以后首个中国节日的版本，以中国最传统的节日中秋节作为主题，古色古香的中国建筑场景，在当时让玩家感受到了不同以往的小鸟大战，尤其是绿皮猪们在游戏中一改过去呆板的样子，头戴大斗笠，手提小灯笼，品着中国茶在圆月之下大战更具韵味，而且小鸟们在攻击绿皮猪的同时还需要收集月饼，这样才能开启隐藏关卡。





▲《愤怒的小鸟》造型月饼。

团圆

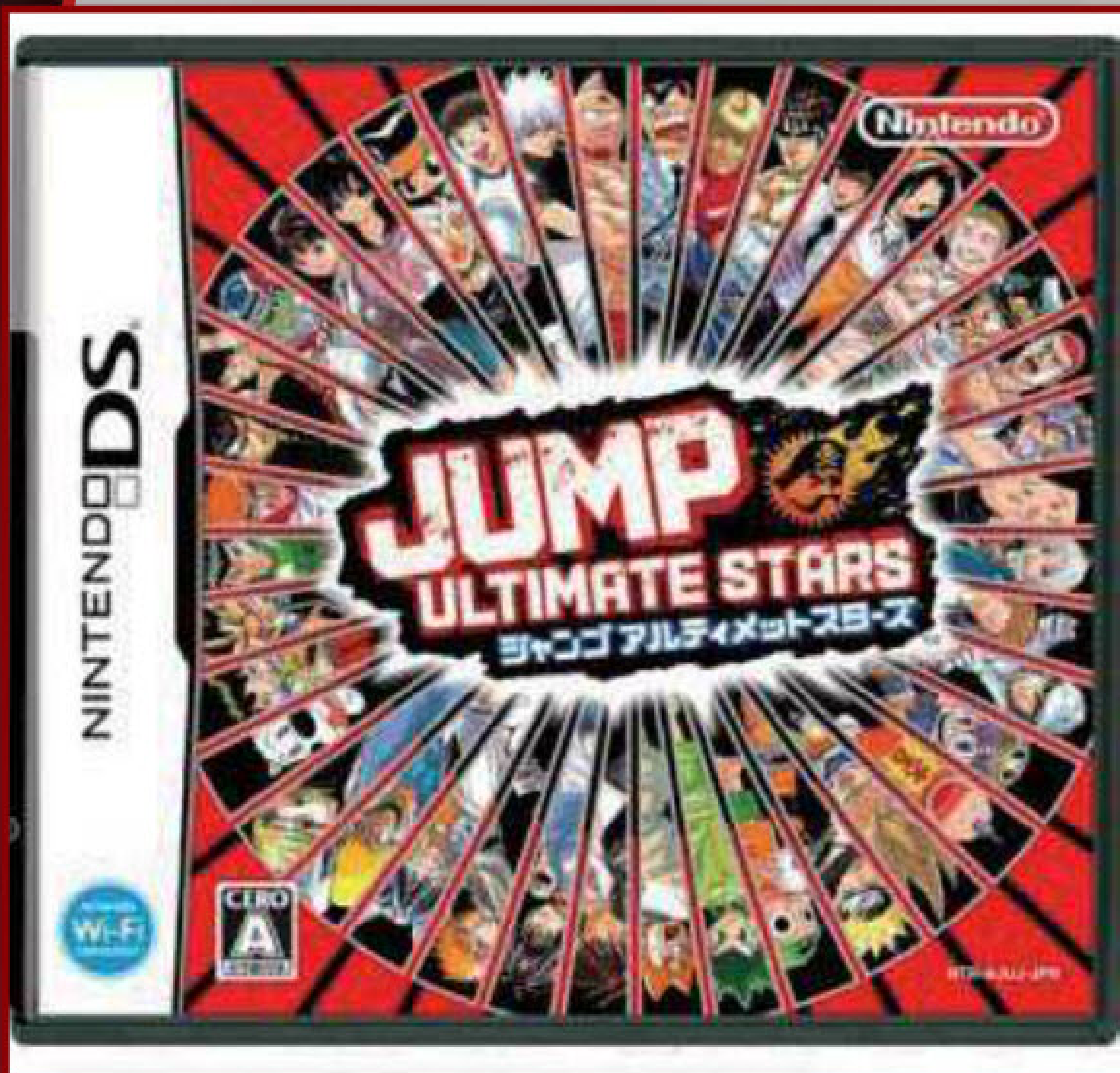
中秋节是浓缩了几千年儒家文化现代非物资遗产的活化石，它以独特的血亲团圆为



▲隆对京，春丽对不知火舞，当年无数次被人们期待的“关公战秦琼”的对决，最终在《Capcom对SNK》中得以实现。



▶大熊猫团团和圆圆，象征着两岸人民团圆的希望。





基础，将民族团结和国家一统融合于儒家“团圆文化”之中，所以团圆不仅限于家庭，甚至还扩大到国家、文化的地步。

虽然花好月圆人团圆，

“圆”对中国人有特殊的含义。天上月圆时，合家团圆分食月饼，这是一种温馨的仪式。全家多少人，月饼就分切成多少份，每人都安享自己的一份。如果有人缺席，他的一份就被保存起来，盼着游子归来享用。这里享用的绝不仅是月饼的滋味，更重要的是亲情。家制月饼、分享月饼、馈赠月饼的过程，就是表达爱、传递爱、感受爱的过程。在天人合一的宇宙观中，月亮圆满时，也希望人间圆满。团圆是一种群体意识，不是个人独好，而是周围的人都好。

而说到游戏里关于“团圆”的话题，“团聚”算是一个重要的着眼点，尤其是众多游戏明星齐聚一堂的大乱斗型游戏，更是其中对“团聚”一词诠释得最好的游





戏类型。

从最早的《Capcom对SNK》中实现了以《街霸》为代表的Capcom角色和以《KOF》为代表的SNK角色的大团聚，到后来NDS上《少年JUMP明星超级大乱斗》中各种来自《少年JUMP》中的知名漫画角色齐聚一堂，都让这些作品的爱好者们兴奋不已。尤其是能亲手操纵着喜爱的漫画角色，和来自其他作品中的角色对战，是在是让人兴奋不已，无论是路飞战鸣人，还是悟空斗幽助，甚至连大空翼这样的体育漫画角色都可以来凑热闹，真的算是实现了漫画角色的“超级大团圆”。

而在NDS和3DS上，马里奥和索尼克这对曾经各为其主的动作游戏明星也走到了一起，从北京到伦敦，马里奥和索尼克以及他们的朋友们“团聚”在一起，或携手或竞争地在奥运盛会里享受着体育运动带来的快乐。



▲当然了，《街霸对铁拳》很快也会在PSV上登陆，2D和3D游戏的最强代表们很快就将齐聚掌机之上了。

结语

关于中秋的话题，就和大家闲谈到这里了，希望各位读者拥有一个愉快的中秋假期，高高兴兴地玩上自己喜欢的游戏，我们下次再见啦。

文 阿鲁 美编 咕噜



3DS | MUG | 音乐・动作

节奏猎人 和声骑士

リズムハンター　ハーモナイト

Gamefreak/Nintendo	日版	2012年9月5日
1人	1800日元	无对应周边

相关报道：Vol.187 P17

本作是由“《口袋妖怪》系列”正统作品制作厂商 Gamefreak 所推出的一款音乐类游戏，并以下载游戏的形式在任天堂 e 商店里发售。虽然类型为音乐游戏，不过玩起来很有动作游戏的感觉，下面就随着小编的脚步来体会一下这款游戏的魅力吧。

游戏的玩法



本作需要根据音乐的节奏来进行攻击、跳跃等动作来打倒敌人或躲避障碍物，最终让主人公跑到终点。在关卡的挑战过程中，我们的主人公初始会保持至少 5 滴血的状态，碰到敌人或障碍物就会失去一滴血，血耗光即宣告挑战失败，如果直接在关卡中掉下悬崖或直接接触 BOSS 则立即宣告挑战失败。当然关卡中会出现鸟蛋，将其打碎后会出现补血的道具，主人公最多可拥有 8 滴血，过关后拥有的血量会保留下来继续挑战下一关，如果过关时血量少于 5 滴，那么下一次挑战时血量会自动回复到 5 滴的状态。

关卡类型

游戏大致分为普通关卡和 BOSS 关卡两大类，其游戏方式也有较大的区别。在普通关卡中，玩家主要是操控角色利用跳跃或滑铲等来躲避障碍物以及利用攻击来清除沿途出现的敌人，玩起来动作游戏的要素较强；而 BOSS 关卡的玩法类似“《太空频道》系列”，要根据之前给出的节奏和按键来进行重复，中后期的 BOSS 关卡还会加入方向键的按键要求，不过总体来说难度不高。

Y 键菜单

在大地图界面按 Y 键可进入选择世界以及关卡的列表界面，当某关卡在获得金花的评价后，其右边一栏出现“？？？”字样，此时按 X 键会以两倍速的方式来挑战该关卡，成功获得金花评价后便可以开启该关卡对应的插画。每通过一个有 BOSS 战的世界后，在这个列表界面的奖励关（ボ－ナストラック）里就会开启一首《口袋妖怪》的相关歌曲。

操作相关

本作中，玩家需要根据音乐的节奏，通过不同的操作让主人公顺利通过关卡。游戏中主要可以操控的动作为跳跃和攻击，当然根据关卡和角色的不同，操作方式也有些许区别，下面就来分别介绍一下。

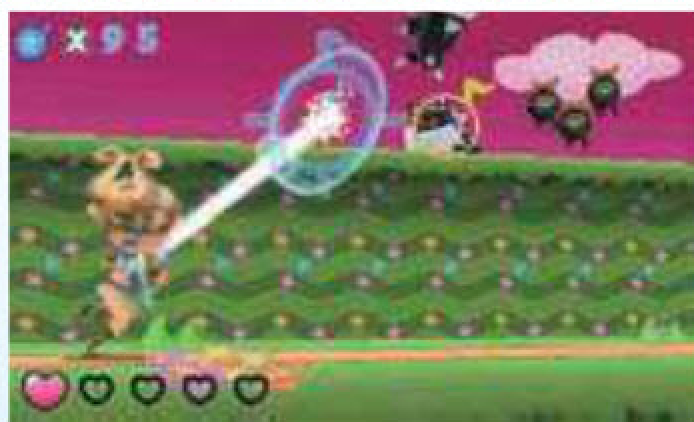
普通关卡

主要靠攻击键和躲避键来完成的关卡，其中攻击键为 A 或 Y，躲避键为 B 或 X。不过在普通关卡中除了主人公外，还有另外两名角色乱入的情况发生，虽说操作大致相同，但还是有一些细微的差别，下面就来详细解说。

腾珀（テンポ）：游戏的主人公，大部分时间都需要操作他来完成关卡。其中 A 键为挥动手中的音符棒攻击敌人，长按 A 键可进行蓄力，需要花费一个音节的时间来完成蓄力，然后松开 A 键即可进行攻击，此时成功击中敌人可获得双倍的音符。



莱拉（ライラ）：莱拉不能进行跳跃，躲避键的功能为滑铲，游戏过程中主要利用这个功能来躲过远处的炮击。

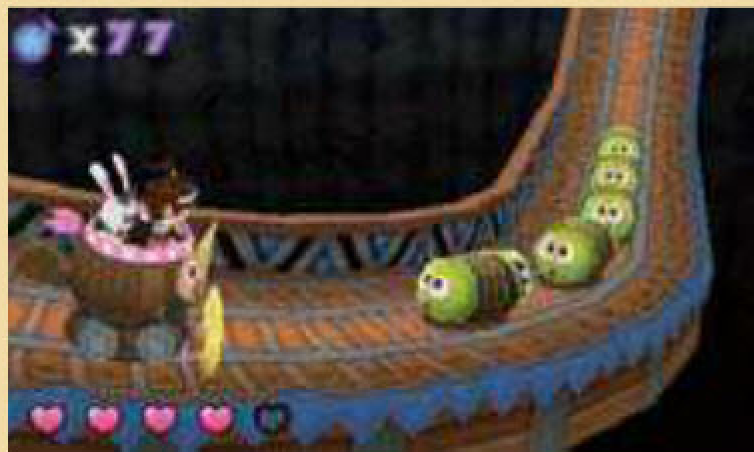


金贝（ジンベイ）：金贝也不能进行跳跃，躲避键的功能为操纵他背上的猴子攻击高处的敌人。不过高处的敌人不会对金贝造成实际的伤害，因此在操作他的时候建议优先解决地面上的敌人。



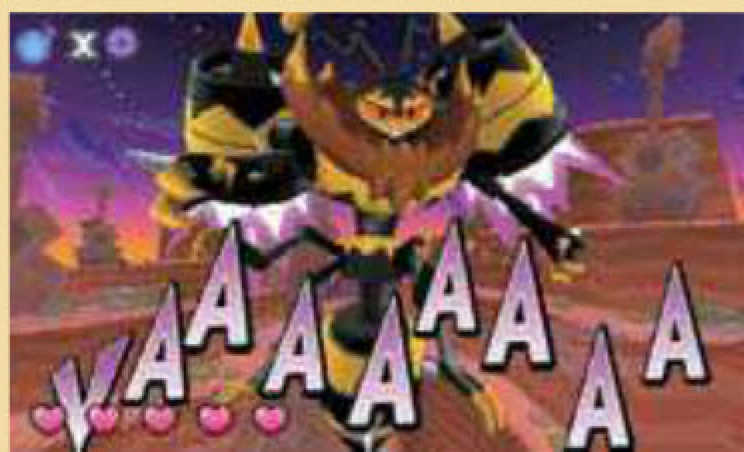
过山车

算是特殊的普通关卡，长按 A 键过山车就会持续进行攻击，之后要考虑的就是利用躲避键让过山车伸长或缩短来触碰流程中出现的高度不同的音符即可，总体来说比一般的普通关卡要简单。



BOSS 关卡

基本是采用了“《太空频道》系列”的系统，总共需要利用到攻击、跳跃以及方向键的上下左右共计 6 个按键。游戏的总体理念就是根据电脑给出的提示，按照准确的节奏来重复按键。



音符

无论普通关卡还是 BOSS 关卡都有音符这样一个概念，音符数的获得直接影响到过关后的评价。在普通关卡中，触碰关卡中的音符或者打敌人、乐器都可以获得音符，不过需要注意的是只有确切地命中敌人（按键准确度高时）才能获得音符，如果按键时机偏早可以打倒敌人但无法获得音符。而在 BOSS 关卡中，无论跳跃、躲避还是攻击，只要按键时机准确都能获得音符。



注意事项

过山车关卡和 BOSS 战关卡的玩法都比较单一，这里主要需要注意普通关卡的一些东西。在本作中，不少普通关卡会出现岔路，此时玩家可以自由选择走哪条路，当然不同的路上出现的音符数、敌人、障碍物也有所区别，甚至某些道路上还会出现无法躲避的障碍，并且道路的选择还关系到粉色小鸟的获得，因此在选路时需要特别注意。游戏中出现的敌人的种类较多，不过大多数敌人的击打时机都差不多，部分敌人出现之前有提示音，熟悉之后很容易判断。但部分敌人需要注意，例如需要多次攻击的仙人球、雪人，会提前做出攻击动作的螃蟹，隐形的幽灵等，特别是后面两种敌人经常让人防不胜防，适当地背版还是有必要的。

过关评价

本作的过关评价只跟在沿途获得的音符数有关。过关评价分为不开花、银花和金花三种。如果不开花，那么过关后就无法获得音符王，而地图上每隔一段距离就会出现路障，需要获得的音符王数达到一定数量后才能将其破坏，因此在进行关卡时至少要保证开出银花才算是顺利过关。获得音符数较多时可以开出金花，只有开出金花后才可以在歌曲列表界面选择挑战该关卡的两倍速。由于过关的评价只跟获得的音符数有关，因此在游戏中可以多使用蓄力攻击，并且在有岔路的时候尽量选择可以获得音符较多的那条路走，这样就很容易获得金花评价。BOSS战关卡则需要完全不失误才能获得金花评价。



粉色小鸟

本作中一共可以收集5只粉色小鸟，这也算是本作中的隐藏要素了。有小鸟的关卡旁边都会有粉色的羽毛注明，这样的关卡大多会有岔路，而鸟蛋之前的一段路必定是一段白色的台阶，只要能完成台阶的跳跃并砸碎鸟蛋（有点像木桶）就可以获得小鸟了。其中5只小鸟具体的位置在1-4、2-6、3-7、5-8、7-3（按Y键打开歌曲列表来找），收集到全部的小鸟后可来到第二世界和第三世界的交界处开启城堡旁边的锁，就可以进入第八世界挑战隐藏关卡了。



关于隐藏关卡

隐藏关卡的难度和之前的关卡相比要高很多，具体体现在关卡流程更长、敌人和陷阱的出现频率更高、悬崖的数量更多，并且所有隐藏关卡中都没有回血的道具。由于敌人和陷阱的数量增加，刚开始挑战隐藏关卡时往往会发现自己的血不够用……这里教给大家一个小诀窍，就是在面对敌人时可以适当提前做出攻击动作，即便不能获得音符，至少也可以保证能打到敌人，保证自身的血量。当然隐藏关卡的后几关难度还是非常大的，会变奏的关卡以及最后的火山关卡都很难在短时间内通过，想全关卡制霸就多多尝试并背版吧。





虽然本作定义为音乐类游戏，但实际上和普通的音乐类游戏有比较明显的区别。游戏根据关卡不同分为两类不同的玩法，并将动作要素以及“《太空频道》系列”的玩法融入其中，给人非常新鲜的感觉。游戏上手容易，除了隐藏关的歌曲外，其他关卡的难度较低，曲目大部分都是原创，不过真正算得上好听的较少，如果有续作希望能在歌曲以及关卡的难度设计上再多下点功夫。

文 LIKY 美编 咕噜



《花边骑士》是不久前在日服上上线的一款带有网游性质的 A·RPG 游戏，其最大的卖点就是免费，玩家可以免费下载游戏，但游戏内的一些道具或服务需要收费，之前的《武士与龙》就是这种模式，对于这种免费的午餐，LIKY 向来都有很大兴趣，奋战了几天，感觉挺不错，向大家推荐。

PSV　A·RPG　动作角色扮演·网游

花边骑士		
ピコットナイト		
NHN/GungHo	日版	2012年9月20日
1～4人	免费	无对应周边



▲游戏一开始选择主角，这种画风非常可爱。

游戏的容量达到 887M，20 号当天 LIKY 用 PSV 下了一下午，满怀期待地点击图标开始，结果提示还要更新才能玩，晕倒，怎么刚刚上线就要更新？一看补丁高达 140M，又下了几十分钟才下完，真是好事多磨。

终于可以开始了，看过简单的剧情介绍（游戏的剧情简单直白，为了打败魔王，玩家扮演的骑士开始了战斗），然后正式进入了游戏。说起来游戏的教学部分做得还算体贴，每一步都有简单的提示来教玩家怎么操作，第一次使用某个指令时也都会进行一些必要的解说，如果懂日语的玩家应该能够很快上手。

游戏可以建 3 个存档，各个存档独立。由于本作是一款网络游戏，所以必须要有联网环境才能顺利进行游戏，初次进入游戏时，玩家要选择主角的样子、武器、盾等资料，还要给角色起个自己喜欢的名字，当然这些都可以随便选，因为进入游戏后也可以随时更改。

以任务制展开的流程

游戏的核心模式是以一个接一个的任务来展开的，玩家要与其他玩家一起结成 4 人小队去合作完成任务，每个任务都是一个横版卷轴过关的小关卡，任务目的一般都是消灭全部敌人、到达关底，具体的完成条件在开始会有说明。这些任务都不长，几分钟便可完成，整体节奏非常流畅。完成任务后可以获得金钱、道具、经验等，玩家以此来不断强化角色，挑战更高难度的任务。要注意的是，任务失败时，道具、金钱、经验等都不会保留。

战斗操作方法	
移动	左摇杆 / 左方向键
弱攻击	□
强攻击	△
防御	○
跳跃	×
使用特技	L/R 与△、○、□、× 键组合，或者直接点击特技图标
放弃任务	Start 键之后，按○键确认
显示任务情报	Select



▲战斗过程非常爽快，场面也很火爆。

Tips 角色标记

战斗时双击背触板，可以给主角附上方框标记，方便定位。说实话游戏的战斗场面够混乱的，经常打着打着就不知道谁是谁了，有了这一招就不怕找不到人了。

武器的种类

游戏中共有 8 种武器，分别是剑、斧头、长枪、弓箭、爪子、锤子、圈、杖，不同的武器有不同的攻击方式以及不同的技能，游戏初期系统已经赠送了全部 8 种武器，当然都是最低级的，玩家可以先尝试不同武器的使用，选择自己喜欢的战法。所有武器最初的最大连击数都是 3，升级领悟特技后某些武器连击段数可以增加。

武器	最大连击数	备注
剑	5	标准的武器，无论新手和老手都能用的惯
斧头	4	攻击的间隙大，但是威力高
长枪	4	攻击距离较远，用前端攻击到敌人时会造成更多伤害
弓箭	3	攻击距离最远的远程武器，有范围攻击特技
爪子	6	速度快，连击数最多，但是攻击距离短
锤子	4	出招较慢，但攻击力高，且很容易将敌人击倒
圈	4	呼啦圈一样的武器，攻击距离较远，有范围攻击
杖	3	能使用丰富多彩的魔法，但自身防御力较低

武器的属性

武器有着火、冰、雷 3 种自然属性，另外还有毒、麻痹两种异常状态属性。自然属性会给敌人造成烧伤、冰冻、感电等状态，而异常状态属性会给敌人带来中毒、麻痹等异常状态。

角色的异常状态

受到敌人攻击时同样有可能进入各种异常状态，包括中毒、火伤等等，一段时间后会自己恢复正常，当然通过药瓶和魔法也以回复。

中毒：一定时间内 HP 不断减少
麻痹：一定时间内无法行动
钝足：一定时间内移动速度半减
火伤：受到火属性攻击时偶尔发动，一定时间内 HP 不断减少
冻伤：受到冰属性攻击时偶尔发动，一定时间内 HP 不断减少
感电：受到雷属性攻击时偶尔发动，一定时间内 HP 不断减少

菜单解说



主菜单画面

1. 进入任务菜单
2. 进入角色菜单
3. 进入商店菜单
4. 显示角色的称号、等级、名称、在线 ID、HP、耐力等资料
5. 显示最近一起联机过的角色列表
6. 运行商的最新情报，包括最新活动、最新优惠等
7. 显示持有的钻石数、金钱数和道具数

Tips 耐力的作用

体力最大为 10 格，每成功完成一次任务，耐力减少 1 格（任务失败不减）。耐力关系到战斗获得的经验值加成，当有 10 格耐力时经验值为 200%，耐力每减少 1 格经验值就会下降 10%，也就是说当 10 格耐力用完了，经验值就会变为 100%。这一点厂商做得很厚道，没有耐力了只是经验值少点，而不会限制你出战。（不少游戏都会在这一点上给玩家下套，逼着玩家花钱买回复耐力的道具。）耐力会随着时间的流逝来回复，基本上一晚上回复四五点，另外也可以使用道具来回复。

角色的定制界面

从主菜单顺序选择"角色菜单"（キャラクター）→"定制"（カスタマイズ）便可看到这个定制界面，这里可以变更角色装备以及更换角色外貌等。



1. 武器/盾：变更角色的武器和盾。
2. 心之骑士（ココロイド）：改变主角的外形，随着游戏的进行可选角色外形会越来越多。
3. 装饰（デコレーション）：变更角色的装饰，装饰是角色的个性化小物件，会漂浮在角色头旁边，不影响能力。
4. 辅助装备（アクセサリー）：变更角色的辅助装备，辅助装备会对角色能力产生加成，分为首轮、腕轮和护符三种。
5. 技能槽（スキルスロット）：将习得的技能装备到技能槽上，技能只有装备后才能发挥作用。
6. 技能树（スキルツリー）：花费 SP 点数习得特技，不同武器有不同的技能树，且需要分别习得。
7. 称号：改变自己的称号，类似于《MH》，随着各种条件的达成可选的称号会越来越多。
8. 道具（アイテム）：确认手头的道具。
9. 强化：升级时可以获得 PP 点数，这里来分配点数强化角色能力。

商店菜单



1. 购入商品，可以购入的商品包括"武器·盾"、"辅助装备"和道具（素材、宝箱钥匙等），有的花钱，有的花钻石。
2. 花边召唤，使用召唤卷就可以进行花边召唤。
3. 武器加工：这里可以强化装备，分解以及合成。
4. 物品卖却：把身上的道具卖掉换做金币。
5. 钻石购入：通过 PS Store 买入钻石。
6. 有效期确认：确认钻石和召唤卷的有效期。

Tips 关于召唤

游戏中可以通过召唤来获得稀有物品，使用一枚召唤卷可进行一次召唤，召唤卷有金、银、铜之分，对应着金、银、铜三位召唤师，虽然召唤获得的物品都是随机的，但上位的召唤师更加容易召唤出稀有的道具。另外召唤卷有期限限制，入手的话就不要吝惜赶紧用吧。

PP 点数

PP 点数（パラメーター）是升级后获得的点数，用来强化角色能力，可以强化的能力有4种，分别是STR（腕力）、CON（体力）、INT（知力）、MEN（精神力），这4个能力影响物理和魔法的攻防能力，玩家可以有针对性地集中强化某个方面能力，培养有特色的角色。

STR（腕力）	物理攻击力（PATK）
CON（体力）	物理防御力（PDEF）
INT（知力）	魔法攻击力（MATK）
MEN（精神力）	魔法防御力（MDEF）



▲强化画面右上角的数字表示持有的 PP 点数。

SP 点数

升级时，不光能获得 PP 点数，还能获得 SP 点数，SP 点数用来学习技能。初期每升一级获得的 SP 点数较少，后期会变多。

金币和钻石

游戏中有两种货币，一种是金币，一种是钻石。金币只要完成任务就可以获得，而钻石就只能通过 PS Store 花钱内购才能获得了。游戏中的许多珍稀物品，比如复活用的苏生石、开箱子的钥匙都要通过钻石来买，还有一些能力超强的武器装备也是只有钻石的价、没有金币的价，勾引着玩家掏钱内购。金币和钻石无法兑换，另外还要提醒一点的是钻石有有效期的限制，过了有效期物品就失效，一定要注意。

关于组队

选择要挑战的任务后，在出战之前玩家要选择组队的形式，有 4 种不同的方式。

1. 搜寻与自己等级相近的玩家组队（等级相差在 5 以内），如果搜不到人则会随机与幽灵角色组队。

2. 搜寻无等级限制的玩家组队，有可能遇到等级奇高的，也有可能遇到等级极低的，如果搜不到人则会随机与幽灵角色组队。

3. 与最近一起联机过的玩家组队，可以从列表中选择，但他们并非实时在线，同样是幽灵角色，注意这些好友出战过一次后就不能再次出战了。

4. 邀请 PSN 好友一起组队。如果好友并没在玩该游戏，可以等待 15 分钟，15 分钟后依旧没有参加，他就会以幽灵角色身分出战。



▲4 种不同的组队形式。

关于幽灵角色

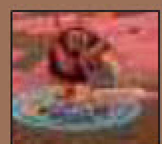
幽灵角色（ゴ－スト）是厂商为了应对联机好友不足而做出的一项设定，非常巧妙。游戏中的任务数量多达数十个，每个任务就相当于一个房间，在所有房间的所有时间点都保证有 4 个人在线其实是很困难的事情，玩家经常会遇到找不到好友的情况，幽灵角色就是解决这个问题的好办法。游戏中，只要倒数 10 秒如果还搜不到在线队友就会自动补上幽灵角色然后开战，从而保证了游戏的顺利进行，其等级与玩家等级相近。幽灵角色也并非是凭空出来的大众脸，他们的资料全部来自真实的玩家，只不过是交由电脑控制，因此其 AI 就相当低，尤其是很多陷阱都不会躲，让人吐血。

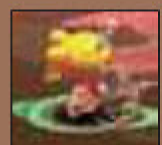
在出战前的准备界面可以看到队友的状态，标记为“准备中”的代表在线好友正在准备；标记为“OK”的表示在线好友已经准备完毕；标记为“失败”的表示在线好友已经断线，之后就算成功进入到战斗也会掉线（战斗中掉线的玩家会自动变为幽灵角色）；标记为“ゴ－スト”的代表这是一名电脑控制的幽灵角色。

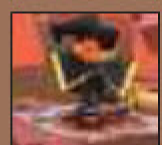
另外进入到战斗中，也可以根据角色脚下的魔法阵颜色来判断角色的状态。蓝色魔法阵是玩家自己控制的角色，绿色魔法阵是实时在线的队友，而灰色魔法阵则是幽灵角色。



▲在出战前的准备界面可以看到队友的状态


蓝色魔法阵：玩家自己控制的角色


绿色魔法阵：实时在线的队友


灰色魔法阵：由电脑控制的幽灵角色



Tips 幽灵角色的报酬

玩家自己的角色也会随机成为幽灵角色参与到其他玩家的战斗中，参与后还可以获得金钱和经验值的报酬，这些情报可以前往“レポ－ト”（报告）菜单中确认。是否激活自己的幽灵角色，玩家可以在主菜单画面中选择，默认是激活状态。


▲隔一段时间可以查看一下报告菜单，当幽灵也是有报酬的。

武器的强化

有了合成素材和金币的话就可以对武器进行强化合成，提升武器能力。武器强化分为“强化合成”和“魔石合成”两种，前者是强化武器的数值，而后者是给武器附加属性。

“强化合成”每进行一次武器名字后缀的数值就会+1，强化所用到的素材如“铁矿”、“白金”等低级品可以直接在商店中购买，但武器强化个几次后就要用到高级素材了，只有打任务才有机会获得，所以不是有钱就能一直强化的。

进行“魔石合成”要用到的素材是特殊的魔石。每个武器都有3个魔石槽，可附加的魔石种类是不同的，第一个槽可以附加毒、麻痹等异常属性魔石，第二槽可以附加火、冰、雷自然属性魔石（有些武器本身带有自然属性，此时就无法附加其他属性），第三个槽可以附加数值提升类（如攻击力+10）和附加特技类的魔石。

要想战斗能顺利推进，强化武器是必不可少的步骤，如果有了好的素材，就积极地进行强化吧。

顺带一提，武器也可以被分解，武器分解后会变为素材，武器消失，一般情况还是不要选择如此，因为分解还要花钱，不如直接卖钱划算。

武器・盾的入手方法有三种，分别是商店用金钱购入，任务中的宝箱入手和召唤入手。盾决定了防御力，包括物理防御、魔法防御、状态异常的耐性，不同的盾三方面的能力各有不同，根据战场状况及时调整。盾牌与武器不同，不能进行强化。


▲要想顺利推进任务，强化武器是必不可少的步骤。

关于技能

不同的武器有不同的技能树，技能需要花费SP去一个个去习得，而且很多技能对角色等级有要求。换了武器后，其他武器的一些辅助类技能还可以继续装备，这些是共通的，但是攻击系技能则无法装备。技能分为主动技能和被动技能两类，主动技能装备后在战斗时还必须发动才会有效果，大部分为攻击、buff类特技；被动技能是只要装备了就会自动发挥作用，包括提升能力值、提升连击数等效果。



▲战斗时画面左边的4个特技配合L键+功能键发动，右边的4个特技是配合R键+功能键。

战斗时的掉落物

战斗时破坏了桶或者打死敌人后有机会得到掉落物，主要有宝箱、金钱、回复瓶之类，只要接触它们便可收集，其中宝箱会在任务完成后结算，药瓶是立刻发挥效果。要提醒大家的是，看见了好东西大家也不用抢，因为联机的其他人是捡不到的，自己可安心回收。

	绿色瓶子	回复 HP
	蓝色瓶子	回复技能槽（加快冷却）
	红色瓶子	同时回复 HP 和技能槽
	天使之心	回复中毒、麻痹等异常状态
	金币	有金币、金砖等不同类型，相应数额不同，任务完成后结算
	普通宝箱	任务完成后结算，随机获得道具
	豪华宝箱	任务完成后结算，需要钥匙才能开启，获得道具更好

一些小技巧

1. 轻攻击与重攻击交替攻击可以产生不同的 Combo 连击，对倒地的敌人也可以进行追击。
2. 被敌人击飞时，按下 × 键可以受身，有一定的无敌时间。
3. 即使连击途中可以随时按下○键进行防御，且防御不分左右方向，可灵活利用，但要注意持续防御有可能被崩坏。
4. 豪华宝箱初期只需要一把钥匙开，后期所需钥匙会越来越多（坑爹）。
5. 开宝箱时可以根据下方的图案来判断物品类别，尤其是需要花费钥匙的豪华宝箱，有选择性地开。
6. 后期有些关卡需要队伍全员都生存过关，如果带着那些弱智的幽灵角色会很困难，此时可以选择第三种组队方式（与最近一起联机过的玩家组队），然后不选择队友单人出战，当然前提是自己够实力。
7. 练级关卡首推 6 星关卡“イカダ船”的第三个任务“イカダと嵐と魔王军”，在满耐力的情况下每次的经验值和金钱都过万，该任务也是大家公认的练级圣地，所以在线人数一堆，组队最容易。
8. 对付大型 BOSS 时，站位应处于其稍稍下方一点，这样自己的攻击可以打到他，而他的攻击不一定打得到自己，对很多 BOSS 有效。
9. 出战前的准备画面可以选择“一时强化”来携带提升能力的道具（最多同时带 6 个），这些道具可花金币在商店购买到，遇到实在打不过去的 BOSS 不妨考虑携带。

奖杯一览

奖杯	标题	说明
金	ピコットスーパーナイト	以难易度【极】，打倒魔王ドバゴン
银	ピコットハイナイト	以难易度【激】，打倒魔王ドバゴン
银	キラー 10000	打倒 10000 个敌人
银	おつかれです	30 天连续登录游戏
铜	ピコットナイト	以初级难度打倒魔王ドバゴン
铜	ピコットチャンピオン	打倒 BOSS オク・ドバス
铜	ピコットルーラー	打倒 BOSS ドバ・テング
铜	ピコットバスター	打倒 BOSS ドババット
铜	ピコットヒーロー	打倒 BOSS ドバタンク
铜	ピコットアタッカー	打倒 BOSS ドバジゴク
铜	ピコットファイター	打倒 BOSS ドバ・ドラゴン
铜	キラー 100	打倒 100 个敌人
铜	ピコットルーキー	第一次完成任务





作为一款带有内购系统的免费游戏，厂商的意图显然是希望玩家多花钱内购，但却并没有因此逼迫玩家去强制消费，游戏没有设置非要内购才能进行下去的坎，基本上不花钱也能顺利地爆机，这一点相当厚道。而游戏本身的素质也颇为不错，战斗火爆爽快，手感和打击感都不错，8 种武器类型也特色分明，每一种的战术都不一样，保证了耐玩度，再加上丰富的联机交流要素，大家一起联机，互相展示自己个性的角色装饰，让游戏乐趣更加扩大。如此美味的免费午餐，大家还等什么呢？

文 乌冬 美编 sienna

光环视频收录

加速世界 银翼觉醒

PSP	SLG	模拟・动漫
加速世界 银翼觉醒		
アクセル・ワールド 银翼の觉醒		
NBGI	日版	2012年9月13日
1人	6250日元	无对应周边

原作介绍

公元2046年，这时人类的生活已经高度信息化，通过设置在脖子上的“神经连结装置”，可随时连接网络终端。主人公有田春雪是在私立中学就读的中学生，体型又矮又胖的他在学校里是受同学欺负的对象，不过有一天，他从学校前辈黑雪姬那获得了一个名为“BRAIN BURST”的游戏软件，从此生活发生了翻天覆地的变化。BRAIN BURST的作用是可以让思考速度加速一千倍，不过代价是需要消耗游戏里的超频点数（Burst Point），而超频点数的获得方法就是与其他的该游戏玩家对战并获胜，当然如果对战输了的话点数也会减少，当点数为0时BRAIN BURST就会强制卸载，并且不能再次安装。

一方面，给予主人公软件的黑雪姬的真实身分其实是游戏中等级Lv9的七王之一，她为了达到游戏中的最高等级Lv10，以找到游戏制作者开发BRAIN BURST的真正意义与目的，不惜与其他王为敌，成为了游戏中赏金最高的通缉对象。而为了报答黑雪姬，主人公决定助她一臂之力，就这样，以黑雪姬为首的军团“黑暗星云”再次崛起，向其他的军团发起了挑战。

由同名轻小说改编而成的动画《加速世界》获得了不错的评价，作品以未来世界的网络游戏BRAIN BURST为题材，相信不少网游玩家能在其中找到共鸣，可能有些玩家还会突发奇想，如果由我来玩BRAIN BURST的话会怎样，现在这个想法终于可以在游戏版中实现了。



AVG部分

游戏的流程分为两个部分，其中一个是AVG部分，这个部分中玩家可以以主人公视角体验原作的学园生活。除了一般AVG的对话外，每天开始时还要决定当日的事项，可决定的事项包括了学习、运动、社团活动等，每项都会提升主人公不同的能力。



会话界面操作

键位	作用
方向键	选择选项
○	确定
□	查看日程表
△	翻看对话履历
×	隐藏对话框
L	自动阅读
R	快速跳过对话
Select	自动跳过已阅读的文本
Start	暂停菜单

每日事项说明

项目	作用
勉强	提升知力，体调不容易变差
运动	提升体力，体调不容易变差，好调时间延长
部活	进行社团活动，对应的能力提升以及同社团的同伴好感度上升，仅星期三（水曜日）和星期六（土曜日）可选。
会话	和同伴对话提升其好感度，仅星期四（木曜日）可选
BB训练	提升必杀技熟练度，当熟练度达到一定数值后必杀技威力就会上升
通信贩卖	买礼物，可用来送给同伴提升好感度
BBバトル	进行BRAIN BURST对战，胜利后体力和必杀技熟练度上升
食事	吃饭，体调上升和影响体型

能力说明

体调：身体状况。影响每个事项所提升数值，身体状况越好提升的数值越多，反之亦然，另外体调还影响BRAIN BURST对战的可分配点数。

体力：影响BRAIN BURST对战的攻击和防御。

知力：影响BRAIN BURST对战的命中和回避，另外知力上升后考试成绩也会变好，可增加每日获得的零花钱。

体型：食事在使体调上升同时也会影响主角的体型，吃太多变胖或者吃太少变瘦都会使体调变差，保持定期食事即可。

SLG部分

本作的BRAIN BURST对战为SLG部分，玩家通过分配角色能力的点数来和对手展开攻防战，下面通过战斗流程来讲解一下游戏的战斗方法。



战斗流程

①分配点数

战斗开始时可以看到分布在菱形图四角的角色能力数值，这个数值并不是固定的，通过方向键可将点数重新分配。点数的平方等于能力的数值，比如要把攻击的数值提升到4，就需要16的点数。不过要注意点数是有限制的，并且攻击和防御、命中和回避各共用一个点数，当提升一项能力的点数时，就势必会带来另一项能力点数减少。另外通过画面上方角色计量槽中第三条红色的加速槽，玩家还能获得额外的分配点数，加速槽会在战斗中慢慢累积，按△+方向键能消耗加速槽来增加能力的点数，不过通过加速槽增加的数值只在一回合内有效。

②选择指令

分配完能力数值后就到选择指令了，游戏的战斗指令共有攻击、必杀技、移动和交代四项，每回合只能选择其中一项。

通常攻击：无需条件即可使用。

必杀技：当绿色的必杀槽累积到一定程度后可使用。

移动：前进或后退，由于部分攻击需要在一定距离内才能使用，可以借移动来回避攻击。

交代：当进行组队战时可以使用交代指令来更换上场的角色，不过换上的角色处于无防备状态，受到攻击无法回避或防御。

③开始战斗

当选择完指令后，双方就会自动开始战斗，如果选择攻击或必杀技指令的话，系统就会根据双方的四项能力来决定战斗的结果，当自己的攻击和命中大于对方的防御和回避时才能打中并造成伤害，反之要回避或防御对方的攻击也同样。不过还有一种例外的情况，那就是能力数值相等，如果攻击方的攻击刚好等于被攻击方的防御，那就会造成被攻击方破防，从而使他的防御在一定回合内下降，而当攻击方的命中刚好等于被攻击方的回避时，被攻击方则能发动见切，使攻击方的回避在一定回合内下降。





作为一款动画改编游戏来说，素质还是不错的，不过游戏中的专有名词太多，如果没有看过原作小说或动画的话虽然也能进行下去，但代入感就会相对少很多，所以只推荐给原作的粉丝。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

暑假总是短暂的，两个月的时间一晃就过，随意统计了一下暑假期间掌机平台发布的汉化作品，本以为汉化组的主力已经投向了iOS和Android平台，但让人意外的是PSP和NDS两个平台加起来仍然有好几十个，真心佩服汉化组持之以恒的热情和辛勤付出的汗水，让玩家们在世界各地的优秀游戏面前不再有语言障碍。

本辑游戏推荐

将吐槽进行到底！

PSP 化物语 携带版

化物语ポータブル

◆NGBI◆AVG◆日版◆容量：1.19GB

《化物语》是日本小说家西尾维新在《讲谈社BOX》上刊载的一部轻小说作品，该作在2009年被改编为动画在电视台播出，千石抚子版的动画OP更是小C的最爱，关于这首歌的各种跳舞模仿视频在网上更是风靡了很长一段时间，近日这款人气小说被改编为了一款AVG作品登陆到了PSP平台。本作的CV沿用了动画版的大部分阵容，花泽香菜、坂本真绫、掘江由衣等知名声优都悉数登场，游戏的人物采用了3D形式进行表现，虽说建模边缘还是有些粗糙，但无论姿态、表情都非常生动，镜头的切换节奏带着浓厚的动画风格。游戏故事主要是在讲述高三学生阿良良木历与几位被妖怪附身的女性一起战斗和恋爱的有趣经历，玩家在冒险阶段可以和几个主要的女主角进行交流和互动，体验各种有趣的小故事，而每个关卡的最后则可以和各个角色进行对战。原小说的行文风格以吐槽和心理描写居多，而这种特色也被移植到了本作的战斗系统当中，玩家可以选择自己喜欢的语言给予对方伤害来掌握对话的主导权（换句话说就是对骂，看谁吐槽更厉害），角色们装备的语言有石头、剪刀、布三种属性，它们之间相互制约，如果玩家某一句话的属性刚好能够克制对手，那么伤害值也会在嘴炮攻击力基础上进行相应的加成。而游戏的战斗系统中的一些技能也颇为搞笑，比如在出现“连击”提示后会出现一个QTE系统，连续输入成功后角色会像唐僧一样持续快速吐槽，除了让人忍俊不禁外还能给予对手巨大伤害，而达到一定级别后还可以发动更强大的“打断对话”技能，可以在对方说话时将自己的语言强行插入，打乱对手的攻击策略。除了基本的故事模式外，本作的“语录”模式也非常庞大，玩家可以在其中找到每一个角色的吐槽台词及其相关属性和语音，没事儿挨着依次放一遍也会觉得颇有气势。总的来说本作的“对骂”概念非常新颖，两角色之间排山倒海的吐槽既不暴力又颇有趣味，不过对于日语不太好的玩家来说或许理解本作的精髓会有一些障碍，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲吵架也需要穿一身好装扮。


▲这个吐槽眼神也略显认真了吧。

推荐给：原小说的粉丝·对吐槽感兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

花园设计师

Gardenscapes

◆Playrix◆SLG◆欧版◆编号：6079

与城市、游乐园、医院相关的大型模拟游戏相信玩家们已将见过很多了，而这款以花园为主题的模拟经营类游戏却有着别样的小清新风格，让人眼前一亮。本作中玩家扮演一名留着胡子的光头大叔，通过自己的努力让破败的花园恢复昔日风采，而搭建花园自然需要不少的资金，玩家首先需要在一栋神秘的房子中打工，根据上屏五位雇主的要求在下屏找到对应的物品，每找到一样都会给予一定的奖金。获得的资金后回到花园，玩家可以针对四个主要区域进行设计，根据你的意愿摆放合适的栏杆、座椅进行搭配，每一个装饰细节都需要由玩家自己决定，每次玩家的花园有什么变化当地的报纸都会给予一定的积极报道，而当资金充裕买到水池、雕塑等大型物品后，媒体还会热情地进行宣传为花园提高人气。此外，游戏进行到后期后玩家还可以让你精心打造的花园参加当地的“最佳花园”比赛，并以夺得冠军为最终目标，对花园设计感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲凳子该摆放在什么地方呢？

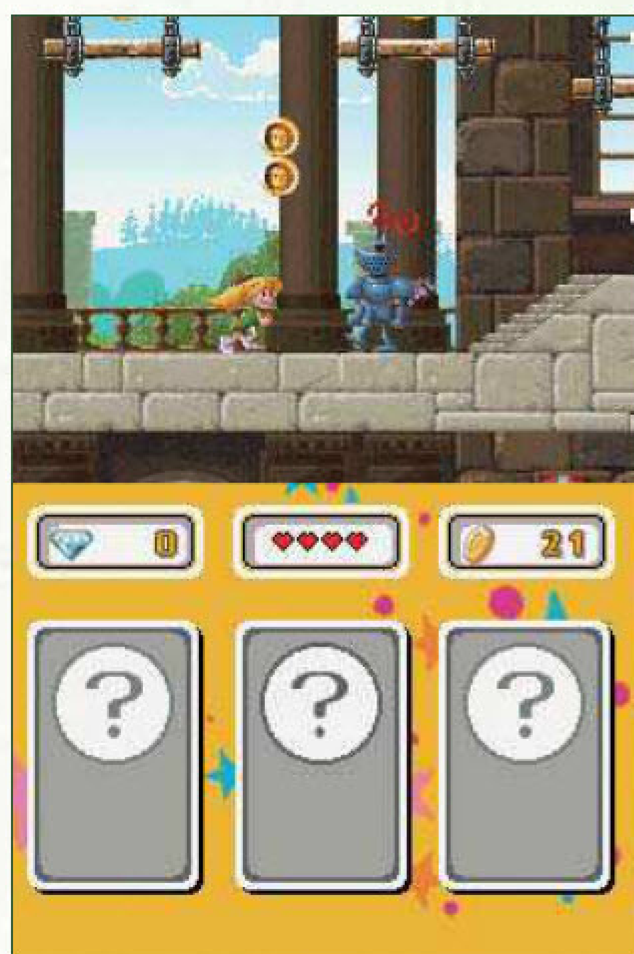
推荐给：模拟类游戏爱好者·对花园设计感兴趣的玩家

小女巫碧碧

Bibi Blocksberg Der verhexte Schloss Schatz

◆Kiddinx◆ACT◆德版◆编号：6080

《小女巫碧碧》是德国家喻户晓的系列儿童动画片，并多次被翻拍为电影搬上荧屏，而本作就是根据其改编而成的一款动作游戏。在本作的目的主要是寻找一种能治疗一切疾病的蓝色药剂，不过硕大的城堡很容易让人头昏，玩家需要在大地图上来回穿梭寻找线索。本作的操作非常好上手，只有简单的左右和跳跃，敌人也只需跳到其头上即可把其消灭，不过本作的重心更倾向于解谜，玩家需要经常通过上下调整视角查看是否有隐藏道路，钻石、钥匙等关键物品往往都藏在某个擦身而过的角落里，由于本作的场景重复率高容易让人放松警惕，所以在调查周围的同时不要太掉以轻心，那些会崩塌的桥和怂恿你往悬崖里跳的陷阱务必要提前观察到。此外，玩家在关卡中收集到的各种珍奇物品也可以在主菜单的“碧碧小屋”中查看到。虽说解谜要素丰富，但小C觉得关卡中还是有很多地方设计得不科学，比如一些看起来是柱子或石墙的地方其实可以直接穿过，并且没有丝毫提示，所以常常会让人纠结在某处不知道如何前进，原动画的粉丝不妨尝试一下本作。



▲抓住时机踩死敌人。

推荐给：动作游戏爱好者·原动画的粉丝们

蜈蚣群袭

Centipede Infestation

◆Atari ◆ACT◆美版

《蜈蚣群袭》曾是上世纪八十年代雅达利主机上一款在玩家中风靡一时的动作射击游戏，游戏讲述了核战争后爬虫们发生了变异，把人类文明赶到了无法居住的野外，而玩家将扮演劫后余生的少年Max，与偶遇的神秘少女Maisy一起为拯救地球而奋斗。游戏的玩法非常简单，玩家主要通过滑杆和四个按钮来控制人物，通过L键或触屏可以激活所获得的火焰喷射器、激光等新武器，不过每次死后玩家的特殊武器都会消失，以至于大部分时间都处于小米加步枪的状态，玩家必须有超强的耐心来面对敌人的来袭。本作的关卡一共有40个左右，虽然不算多但变化却很丰富，有的是保护女主角，有的是进行突围战，并且有时还会有类似于塔防的防守关卡，值得一提的是在关卡中“蘑菇”是一个很重要的道具，它的用法类似于《植物大战僵尸》的坚果，能为玩家提供一定时间的保护，并且能吸引部分的火力（爬虫的智商不高啊），如果能引导爬虫的主力部分进行分流再逐个击破，能为玩家减轻不少防守负担。本作快速简单的玩法让人很容易上瘾，但是过于重复的场景略显单调，喜欢动作射击类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个火焰看起来有点假啊。

推荐给：原作的粉丝玩家·动作射击游戏爱好者

谁在飞

Who's That Flying

◆Mediatonic◆STG◆美版◆容量：72.4MB

本作是一款移植自PC平台同名射击游戏的PSP Minis作品，在游戏中玩家扮演未来世界的人造超人，在地球遭到外星生物大规模污染濒临灭绝之际，挺身而出打倒邪恶的外星人挽救地球的未来（其实剧情有点老套）。本作的节奏非常快，进入游戏选好关卡后并没太罗嗦的交代剧情，直接进入爽快的搏杀中，游戏开始玩家只拥有米粒样的子弹，而每次打死一个敌人画面下方的能量槽就会增加，不同的能量级别激发的子弹有比较大的区别，最高级的超级激光有强大的清版效果。与同类作品稍有不同，即本作中的主角并不会死亡，但却不能让怪物过多的越过左边屏幕，超过一定数量就会Game over，其实一般的黑色小怪物都还好对付，最讨厌的是那种吐绿色口水的怪物在死亡后会自爆，一旦玩家沾到它的口水就是暂时失去射击能力，其他的怪物就会利用这个间隙绕开你飞过左边屏幕。总的来说本作的爽快度让人血脉喷张，但是太单一的场景和敌方角色设定会让人玩久以后产生倦怠，感兴趣的玩家不妨一下本作。

推荐给：射击游戏爱好者·喜欢快节奏游戏的玩家



▲游戏中所有角色都是黑色系的啊。

空之色 携带版

そらいろ Portable

◆CyberFront◆AVG◆日版◆容量：915MB

《空之色》原是PC平台上一款恋爱冒险作品，讲述了男主人公与青梅竹马的女孩们一起玩乐成长，并经历各种有趣的事情的过程，游戏清新纯爱的风格曾经吸引了不少玩家的关注，而这款作品也被移植到了PSP平台。本作的画面保持了原作的风格，可以在4比3和16比9两种比例之间任意切换，并为新加入的剧情重新绘制了许多CG。游戏刚开始玩家会经历一个“孩童年代”，在这里玩家可以和青梅竹马之间通过一些小游戏、对话建立最初情谊（简单说是为长大把妹找回忆），而孩童年代过后会有三个分支世界可以选择，虽说三个世界的女主角在外形上都相同，但是由于童年经历不同，所以性格有着千差万别，这种人和环境的互动是本作的最大特点。此外，本作欣赏模式收录的CG都是蓝天白云偏治愈系的，有种微风吹过面庞的感觉。虽说本作的小清新剧情并没太大突破，但是丰富的要素和别具一格的游戏结构还是让人觉得新鲜，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给：原作的粉丝·恋爱冒险游戏爱好者



▲骑车搭美女肯定是一件很爽的事吧。

珠宝专家 罗马的起源

Jewel Master Cradle of Rome

◆Rising Star◆PUZ◆美版◆编号：6082

罗马的历史除了对欧洲有着深远影响外，对全世界的文明都做出了巨大贡献，而本作是一款以罗马发展历史为题材的方块类游戏。本作在画面上有着一种厚重的中世纪味，转动的风车、流动的小溪等丰富动态细节不会给人枯燥的感觉，非常有生活味道。本作将模拟经营与“连连看”做了一定的结合，玩家需要通过在关卡中消除方块获取各种素材发展壮大你的城市，比如消除鱼可以获得肉，消除金属能获得金币，要注意上屏的右方有一个盛满水的容器，游戏在进行中水会不断减少，全部消失该关就算失败，剩得越多过关获得的奖励也会越多，不过游戏后期的关卡中会存在许多故意设置的障碍，超高的难度很值得喜欢挑战的玩家尝试。此外，游戏的成就模式中玩家还可以对“最快速”、“步数最少”等目标进行挑战，挑战成功后将获得徽章或小玩偶。虽说本作的游戏核心是“连连看”，但在概念上融合了丰富的要素，在游玩的同时看着一座座恢弘的建筑在你的指挥下兴建起来，会给人带来成就感。

推荐给：方块游戏爱好者·对罗马历史感兴趣的玩家



▲小溪的水看起来还蛮清澈的。

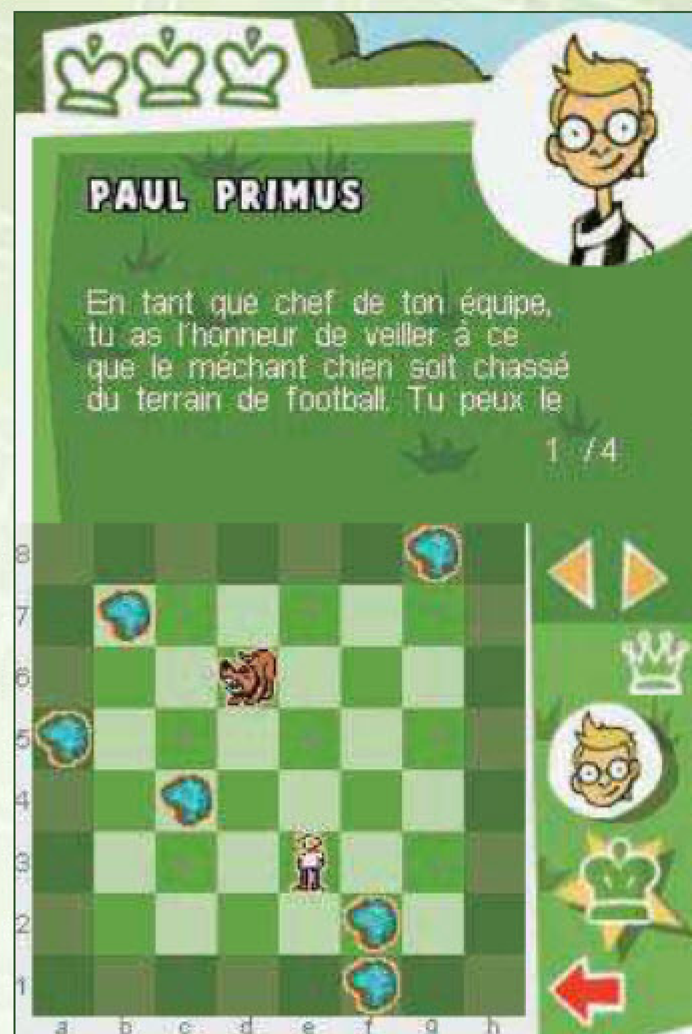
儿童国际象棋

Chess for Kids

◆Toggo◆PUZ◆美版◆编号：6074

国际象棋，又称欧洲象棋或西洋棋，是一种二人对弈的战略棋盘游戏，虽说这个游戏非常经典，但是对于低龄玩家来说还是还是略显复杂，而本作就是一款融入了许多趣味元素的国际象棋游戏。由于进行过改编且是以引起玩家的兴趣为目的，本作的玩法并不正规，首先玩家需要在大地图上和同伴一起前往森林、学校等场所与其他NPC对话发展剧情，并根据情况的不同挑战各种小游戏，而这些小游戏自然都和国际象棋相关，比如在篮球场玩家将控制一个棋子抢夺篮球，不断躲避敌方棋子的防守，并最终把这个篮球灌入棋盘上标注成篮筐的那个格子上，值得注意的是不同关卡的棋子行走规则并不一样，玩家必须先摸清楚每个棋子的属性再针对关卡的目标对症下药。虽说本作的很多关卡都设计的很有新意，但是要吐槽的是本作的人设实在是有点丑陋，特别是女主角有点怪怪的，喜欢国际象棋的玩家不妨尝试一下用本作来提升一下兴趣吧。

推荐给：家里有小孩的玩家·对国际象棋感兴趣的玩家



▲怎么才能抓住那条狗呢？



PSP短消息

●热血动作游戏《噬神者》的加强版《噬神者 爆裂》在近日发布了简体汉化版，虽说本作在道具、技能等专有名词翻译质量不错，不过还存在一些影响运行的小BUG，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●移植自PS3平台的幻想类冒险游戏《海猫鸣泣之时》近日发布了简体中文版。游戏针对PSP的特性进行了优化，并完整保留了PS3版的动画，声优演出等内容，期待已久的原作粉丝不要错过。

●Starfish SD的看家作品“《冬宫》系列”在近日推出了新作《冬宫异闻 天御柱》。本次游戏以异世界为舞台，玩家可以选择男主人公八上朔也或女主人公须芹未姬在日本神话世界中冒险，和以往系列的中世纪欧洲风格有着很不一样的感觉。

●《源狼》是Idea Factory近日推出的一款历史题材的文字冒险游戏，故事讲述了1179年京都的平家一门在某个宿场町内被一名年轻的行商人所杀，并被劫走了他所持有的秘宝“龙煌石”，不过这个秘密并没有就此隐藏在世间。



▲在高楼大厦间穿梭荡漾。

NDS短消息

●近日Miscellaneous推出的《50个经典游戏》是一款超级综合的游戏，如标题所述这款作品包含了整整50个小游戏，玩家可以从东方的麻将玩到西方的扑克，非常适合在周末下午悠闲的打发时间。

●由NGBI制作的特摄改编作品《特命战队GO BUSTERS》在近日推出，游戏采用横板过关的形式，众多假面英雄都悉数登场，玩家可以操纵他们与各色的怪物进行战斗。

●根据网络游戏人气角色改编而成的益智类游戏《企鹅俱乐部》在近日推出。在这个冰雪覆盖的世界中，玩家可以摇摆闲逛、和虚拟角色聊天并一起玩迷你游戏，通过网络还可以邀请其他玩家一起参与。

●根据同名电影改编的动作游戏《超凡蜘蛛侠》在近日推出了欧版。



▲古代的秘宝是否能最终现身？

最近最火的综艺节目非浙江台的《中国好声音》莫属，那天给老妈打电话就发生了这样的情况，打到一半老妈忽然说：“《好声音》开始，不说了儿子，你多注意身体。”还没来得及说拜拜电话就挂断了。居然连我妈这样只看CCTV八点档的中年妇女都沉迷在这全民Show当中了，看来浙江台那貌似不合理的15秒50万天价广告也是情有可原。



GAME CULTURE CHANNEL

游戏文化频道

在之前的游戏文化频道栏目中，我们对《Persona 4 黄金版》（以下简称《P4G》）这个游戏进行了相关的分析，该系列的特色之一就是将塔罗牌融入到游戏的系统和角色设定中，为游戏增添了不少文化气息。上辑我们曾经分析了《P4G》中的8名冒险团队成员，在本辑栏目中我们把其余和塔罗牌相关的角色也一网打尽吧。

文 koflover　编 胧月

大阿卡娜牌与P4G的众生相

——其他角色部分

《P4G》的整体故事情节还算是比较精彩的，托了中文版的福，有更多玩家可以越过语言障碍的鸿沟来更好的体验本作的剧情。游戏一开始可以说是做足了悬念，神秘的天鹅绒房间、连续的杀人案件、主角能够穿透电视的神奇能力，以及充满迷雾的诡异噩梦都吊足了玩家的胃口，迫不及待地想知道这一切背后的真相。经过了漫长的剧情铺垫后，玩家终于能够组队进入电视中的精神世界展开战斗，第一个迷宫雪子城堡多少给人带来一种惊悚恐怖的感觉，就像是同样大雾弥漫的《寂静岭》那样。不过，当玩家挑战完蒸汽浴场、丸久座剧场等多个迷宫后，想必就不再会有这种惊悚感了。因为每个迷宫的模式几乎都是完全相同的，当玩家实力提升后也根本不用惧怕阴影甚至是BOSS的威胁。作为RPG不可或缺的战斗环节，重复的迷宫设定倒也很正常，但从剧情推进的角度来说，千篇一律的“角色失踪→搜集情报→潜入迷宫→打败BOSS→营救成功”的模式难免会让人感到审美疲劳。好在游戏本身的AVG要素还算比较浓厚，而终盘阶段的推理情节又重新将剧情水平拉回到了正常的水准。



▲玩家每次的迷宫冒险都是从进入电视机后的“入口广场”开始的。

在游戏的终盘阶段，根据玩家推理和选择的不同而衍生出的结局分支也是蛮有意思的设定，给玩家带来一种玩AVG甚至是Galgame的感觉。与PS2版的原作相比，《P4G》中增加了一个包庇足立透的“共犯Ending”，相比起原有的Normal Ending和Bad Ending来说要更加耐人寻味。不过True Ending多少给人一种画蛇添足的感觉，当玩家终于找到幕后真凶，也就是平日里装傻充

愣、扮猪吃虎的足立透，并将其绳之以法时，剧情到此应该就可以结束了，而足立透为何拥有与主角同样能力的问题，其实也并不难处理。但游戏却没有把足立透作为最终BOSS，而是强加了一个事先几乎没什么铺垫的伊邪那美，并且把这尊大神设定成为隐藏在稻羽市中毫不起眼的路人甲。原本可以作为阴谋论或超自然现象收场的整个故事，由于伊邪那美的突然加入而变成了一出神话闹剧，这会给人带来强烈的不适感。可能Atlus也多少意识到了这个问题，于是在复刻的《P4G》中加入了玛丽这样一个新角色，使其与乱入的伊邪那美相互关联，这样的话整个故事可能显得就没有那么突兀。

在《P4G》的非冒险团队成员中，有4名角色的戏份比较关键，他们与一般的龙套配角不同，在整个故事中都是不可或缺的重要成员，我们首先来介绍下他们吧。



▲伊邪那美从路人甲到最终BOSS的巨大反差给玩家带来了不小的触动。

0. 道化师（the Joker）

XI. 欲望（Lust）

对应角色：足立透



“道化师”这张牌在塔罗牌中其实并不存在，从它的英文名中我们可以看出，其实它就是扑克牌中我们所熟悉的“小丑”。由于扑克牌本身就是从塔罗牌衍生而来，所以“愚者”这张颇具搞笑意味的大阿卡娜牌，经过演变后就变成了一般平民百姓所熟悉的形象“小丑”，两者在游戏中的编号都是0，而且牌面形象也比较接近。在玩家的攻略过程中，如果能在进入“天上乐土”迷宫之前就将足立透的社交等级提升到6的话，那么走真结局路线的话“道化师”这张牌就会变成“欲望”，编号也由0变成了11。

相信每一位玩家对足立透这个角色都不会陌生，因为整个故事中他的戏份实在是太丰富了，从龙套到大反派的角色转换又给玩家留下了深刻的印象，而这一手法则正是侦探小说中百试不爽的通用桥段。足立透第一次出场时给人的印象是“十足的蹩脚警察”，连看到尸体都会禁不住呕吐的菜鸟，而在接下来的剧情中玩家经常能见到他被堂岛辽太郎厉声呵斥的场面。但直到足立透真面目暴露之前，他给人的感觉一直都是个“还不错的家伙”，因为他对自己警察的本职工作可谓勤勤恳恳，每次发生案件后玩家都会见到他镇守在案发现场；足立透与人相处时也是一团和气，对主角一行和堂岛菜菜子这些孩子们时像一位温柔的大哥哥，面对严厉的辽太郎也没有表现出丝毫的不满，反倒在生活上对辽太郎给予足够的照顾。

当然，以上这一切都不过是足立透的伪装而已，当主角和直斗经过冷静的推理分析，发现了足立透露出的马脚后，才揭开了他“小丑”的伪装发现了他的真面目，“道化师”这张牌变成“欲望”也正是为了说明这一点。足立透是整个事件的始作俑者，不但亲手把女主播真由美和小西早纪推进了电视机，又哄骗生田目太郎替他继续犯罪。在整个事件中，足立透可谓是心思缜密、处心积虑的阴谋家，他在平日里表现出的粗心大意、胆小怕事、唯唯诺诺的一面全都只不过是身为“小丑”身分的表演而已。足立透年





▲足立透的造型与《Persona3》的男主角有几分相似。

纪轻轻就成为了大城市中的精英警官，可见他的确拥有不同于一般人的头脑和才干，可惜的是，他因为工作失误而被贬职到“鸟不拉屎”的稻羽市，并受尽周围的轻视和侮辱。心高气傲的足立透虽然早已滋生了报复社会的情绪，但他并没有自暴自弃，而是以“小丑”的滑稽面目示人，通过韬光养晦的方式来放松他人的警惕。即便足立透没被伊邪那美选中从而获得进入电视机的能力，以他的智商和扭曲的性格，也很有可能犯下其他的罪行。足立透的下场固然令人拍手称快，但他本人亦有一些值得同情之处。



▲久须美大神并非玛丽的正体。

XX. 永劫（Aeon）

对应角色：玛丽



与“道化师”一样，“永劫”这张牌在韦特塔罗牌中也是不存在的，它对应的英文名是Aeon，意为“永恒”之意。“永劫”这个词来源于佛教，“劫”这个字指的是极长的时期，而并非字面的“劫难”之意。虽然永劫这张牌在韦特塔罗牌中不存在，但它也不是Atlus有意杜撰出来的，在另一个有名的塔罗牌体系“托特塔罗”（Thoth Tarot）中，编号XX的塔罗牌正是Aeon，它取代了韦特塔罗中相同编号的“审判”（Judgement）。另外，足立透的那张“欲望”（Lust）其实也是出自托特塔罗牌，它取代的是韦特塔罗中的“力量”（Strength）。可能有玩家注意到了欲望的编号是11，与力量这张牌的编号不同，这是因为在古典的塔罗牌中编号11的是力量，编号8的是正义（《P4G》中也采用了这样的编号方式），而韦特塔罗基于卡巴拉教义，将力量和正义这两张牌相互调换，所以我们平时见到的韦特塔罗与游戏中的塔罗牌是有些出入的。

玛丽是PSV版新增的角色，也就是主角一开始在加油站时遇到的神秘少女，为什么她象征着“永恒”呢？这要从她的身分说起了。玛丽一开始对自己的身世一无所知，也没有任何感情，被玛格丽特收留后就一直住在天鹅绒房间。随着与主角交往的日益密切，玛丽也开始思考着自己过去的记忆，就像KUMA那样去寻找自己真实的存在。当主角打败了寄宿在足立透身上的怪物“天之狭雾”后，面对稻羽市久久不能散去的浓雾，玛丽决定牺牲自己来将这弥漫的浓雾重新封印起来，算是对主角等人的报答。当主角一行人前往“虚无之森”遇到玛丽的阴影人格时，发现她的阴影人格原来是久须美大神（**クスミノオオカミ**）；当主角来到黄泉比良坂，打败了最终BOSS伊邪那美大神后，玛丽的记忆才真正恢复。原来玛丽的真实身分其实是伊邪那美命（**イザナミノミコト**），久须美大神和伊邪那美大神都是从她身上分离出的部分，这样的话玩家就不至于对凭空冒出来的伊邪那美大神感到惊讶了。玛丽恢复了自我后并没有离开人间，而是化名为“久须美鞠子”担任电视台的气象播报员工作，每当主角看天气预报时就必然会看见她，这也许就是玛丽向主角的“永恒”告白吧。



▲不知主角每天在天气预报中看到含情脉脉的玛丽时，心里作何感想？

V. 教皇（the Hierophant）

对应角色：堂岛辽太郎



教皇是韦特塔罗牌中的第5张牌，在牌面图案中绘制的人物虽然的确是教皇，但Hierophant这个词的原意是“导师、演讲者”的含义，而教皇对应的英文单词是Pope（特指某位教皇）或papacy（指教皇的职位）。教皇的牌面与“女祭司”这张牌的构图有些类似，教皇左右两侧的石柱象征着上帝的权威，教皇左手握着的三重十字权杖代表着圣父、圣灵、圣婴的三位一体，右手的手势则代表着神谕。教皇头顶的三重冠冕、身披的长袍和脚下跪着的两名教士，也都是教皇权威的象征。

教皇这张牌在希腊神话中对应的形象是半人马喀戎（Chiron），他是克洛诺斯之子，与众神之父宙斯是同父异母的兄弟。喀戎与一般的半人马不同，他是半人半马的神，是多位希腊英雄的导师，所以成为“the Hierophant”这张牌的原型。喀戎原本是不死之身，但为了拯救为人类盗取天火的普罗米修斯，他牺牲了自己把永生能力传给了普罗米修斯。宙斯为了纪念他的功绩，便把他升上星空，成为了我们所熟悉的射手座。

教皇对应的角色是堂岛辽太郎，游戏中的确也找不出第二个更符合教皇特征的人选了。辽太郎就像一般动漫中的“胡茬老爹”那样，固执古板而又充满权威，没有人敢去冒犯他。辽太郎不失为一名优秀的警官，但此次稻羽市发生的案件已经远远超过了他的能力范围，但由于“老爹”属性固有的刚愎自用，他一方面听不进他人的意见和劝告，另一方面对孩子们的努力成果嗤之以鼻，就连少年神探白钟直斗也不被他放在眼里。辽太郎对自己的下属足立透也是有够粗暴，丝毫没有顾及到足立透身为前精英警官的自尊，但所幸的是足立透虽然愤世嫉俗，但对辽太郎倒没有怀恨在心的想法。但抛开“教皇”权威的那一面，辽太郎其实也是个温柔的父亲和长辈，他对女儿菜菜子的爱有目共睹，对工作的执著也是为了保护千万个家庭的安宁；面对间接谋害菜菜子的生田目太郎和足立透，辽太郎并没有真正去公报私仇；面对主角等人费尽周折揭开的真相，辽太郎也能放下长辈的架子坦然承认自己的错误。



▲主角来年返乡的场景，众人都发生了很大的变化，而辽太郎也多了几分沧桑。

XI．正义（Justice）

对应角色：堂岛菜菜子



正义这张牌在韦特塔罗牌中的编号是11，而在《P4G》中它的编号是8，韦特塔罗与《P4G》中编号不同的原因我们在前文中已经解释过，在大阿卡娜牌的分析中我们还是以韦特塔罗为标准。正义的牌面与“皇帝”、“教皇”这些牌的构图比较类似，都是一位端坐于两石柱间的人物全身像。端坐在石椅上的女神左手提着天平，象征着不偏不倚；右手握着宝剑，象征着公正的裁决。

正义这张牌所对应的希腊神话形象是智慧与战争女神雅典娜（Athena），由于天后赫拉在希腊神话中并不是一个特别光彩的角色，所以身为头号女神的雅典娜更容易获得人们的尊崇，而且与战神阿瑞斯不同的是，战争女神雅典娜是通过战争来平息纷争，所以也被人们当作和平女神。在日本人的各类文艺作品中，雅典娜的出镜率远远高于其他奥林匹斯诸神，不知道是不是因为雅典娜与日本人心目中的女神“天照大神”形象相互呼应的缘故。雅典娜除了司职智慧和战争外，同时也是纺织、园艺、司法、农业的保护神，而“正义”这张牌显然是由雅典娜的司法职责衍生而来。

堂岛菜菜子作为“正义”这张牌象征的原因应该非常好理解。菜菜子既拥有天真无邪、活泼可爱的萝莉特征，又温柔善良、懂事勤快、善解人意，简直是标准的“好孩子”模板。我们暂且不论这种完美无缺的好孩子形象在现实中是否存在，但就游戏中菜菜子的形象来看，用正义这张牌来诠释可以说再合适不过了。由于父亲堂岛辽太郎工作繁忙，母亲堂岛千里又早早去世，在这种环境下成长的菜菜子可谓“穷人孩子早当家”，把家务处理得井井有条。当主角等人在堂岛家聚餐，里中千枝、天城雪子和久慈川理世三位女生分别端上自己得意但又非常难吃的料理时，当其他人表示这些料理实在难以下咽的时候，菜菜子却吃得津津有味，而且还鼓励她们继续努力，如此胸怀令在场所有的哥哥姐姐们都自愧不如。

尤其值得一提的是游戏的结局分支。当主角等人能够放下仇恨，以公平正义的方式原谅生田目太郎的话，那么菜菜子最后就会从昏迷中醒过来，回到大家的身边；如果主角等人只顾报仇，冤杀了好人生田目太郎的话，那么菜菜子就会去世，这从某种意义上来说是对主角错误选择的惩罚。



▲“天上乐土”是菜菜子失踪后出现的迷宫，同时也是她纯洁内心的写照。

Ⅲ. 女皇（the Empress）

对应角色：玛格丽特



女皇是韦特塔罗中的第3张牌，与编号4的皇帝相对应。牌面中的女皇穿着绣有鲜花和果实的长裙，象征着幸福和满足；她脚下成熟的麦穗象征着丰收与富足，而她手中的短杖则具有点石成金的能力。女皇的皇座下绘制着心型的盾牌图案，既象征着女皇的权威，又代表着母性的慈爱，说明了女皇并不是靠武力去进行征服，而是通过仁爱来“母仪天下”。女皇在希腊神话中对应的角色是农神德墨忒尔（Demeter），她的女儿正是被哈迪斯掳走、后成为冥后的珀耳塞福涅。德墨忒尔能够使大地万物成长，使人类获得丰收，就像哺育万物的大地母亲盖亚那样受人们景仰。德墨忒尔拥有一把使万物变成黄金的手杖，这与女皇手中的点金杖设定也是一致的。

玛格丽特作为游戏中的隐藏BOSS，又是最具御姐气质的角色，当然最符合“女皇”这张牌的特征了。可能不少玩家都对天鹅绒房间感到好奇，这一设定是“《Persona》系列”的传统，天鹅绒房间和伊格尔都是由人类潜意识的管理者菲列蒙所创造出来的。不过菲列蒙在自从《Persona2》完结之后就没有在游戏中登场，而玛格丽特和她的妹妹伊丽莎白（《Persona3》的隐藏BOSS）以及弟弟缇奥则都是由伊格尔创造出来的。从玛格丽特可以自由更换Persona这一点来看，她与主角所拥有的能力应该是相同的。



▲玛格丽特在本作中的风头更胜伊格尔爷爷。

Ⅷ. 力量（Strength）

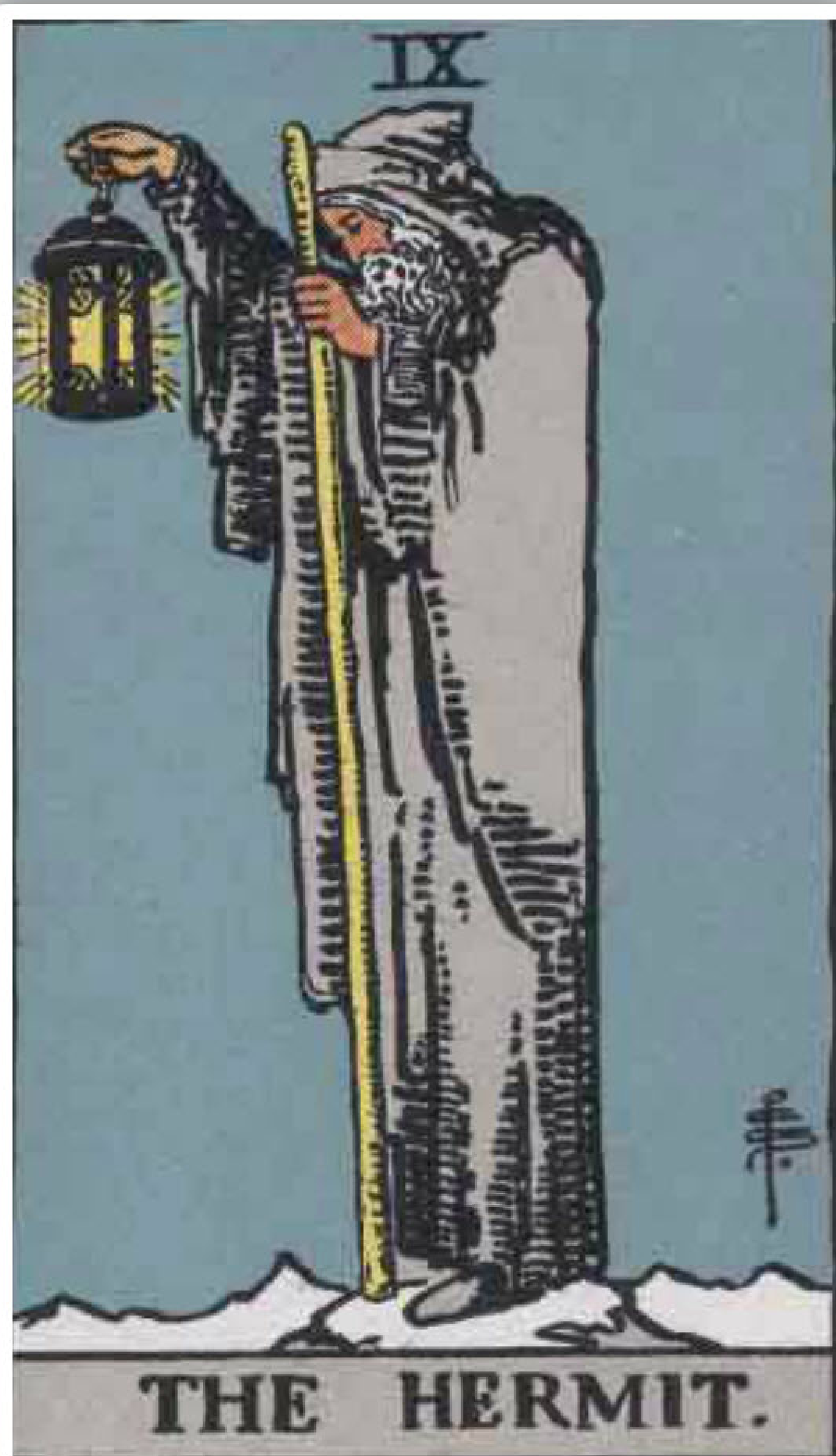
对应角色：一条康、长濑大辅



力量这张牌在韦特塔罗中的编号是8，与游戏中的编号有一定出入，而且游戏中叫做“刚毅”。这张牌的构图很有意思，一个看似弱不禁风的女子轻而易举地就制服了一头狮子，与其说是制服，倒不如说是通过感化的手段将狮子驯服。女子头顶有一个象征着无限的“∞”记号，暗示着她拥有无穷无尽的力量。在希腊神话中力量这张牌对应的形象正是赫拉克勒斯（Heracles），他完成的12大功绩之一就是勒死了浑身刀枪不入的内梅亚狮子，但力量这张牌中的狮子却是以更温顺的方式被驯服，似乎是要告诉我们“柔能克刚”的道理。在《P4G》中，力量所对应的角色是体育部的两位运动健儿——一条康和长濑大辅，他们虽然并不是主要的角色，但青春热血、积极向上的性格很好的诠释了力量的含义。

Ⅸ. 隐士（the Hermit）

对应角色：キツネ



隐士是韦特塔罗中的第9张牌，它的牌面构图看似简单，但却包含着丰富的信息。一位瘦削的老人站在冰天雪地的山巅，说明了隐士远离世俗而又刻苦修行的特征；老人右手手中的油灯虽然光芒微弱，却依然能照亮前进的方向，象征着“掌握在少数人手中的真理”；左手的木杖在愚人、魔术师、战车这些牌中都曾经出现过，而在这里它只是一根拐杖，象征着“返璞归真”的道理。隐士在希腊神话中对应的角色是克洛诺斯（Cronus），他曾统治了希腊神话中的黄金时代，但最终还是被自己的儿子宙斯推翻，从此不再过问世间之事。在游戏中，隐士对应的角色是神社中的狐狸**キツネ**，由于他没有任何台词，所以很多玩家都在猜测他的真实身分，甚至把他与神社夜间出现的女鬼联系在一起。

Ⅻ. 倒吊者（the Hanged Man）

对应角色：小西尚纪

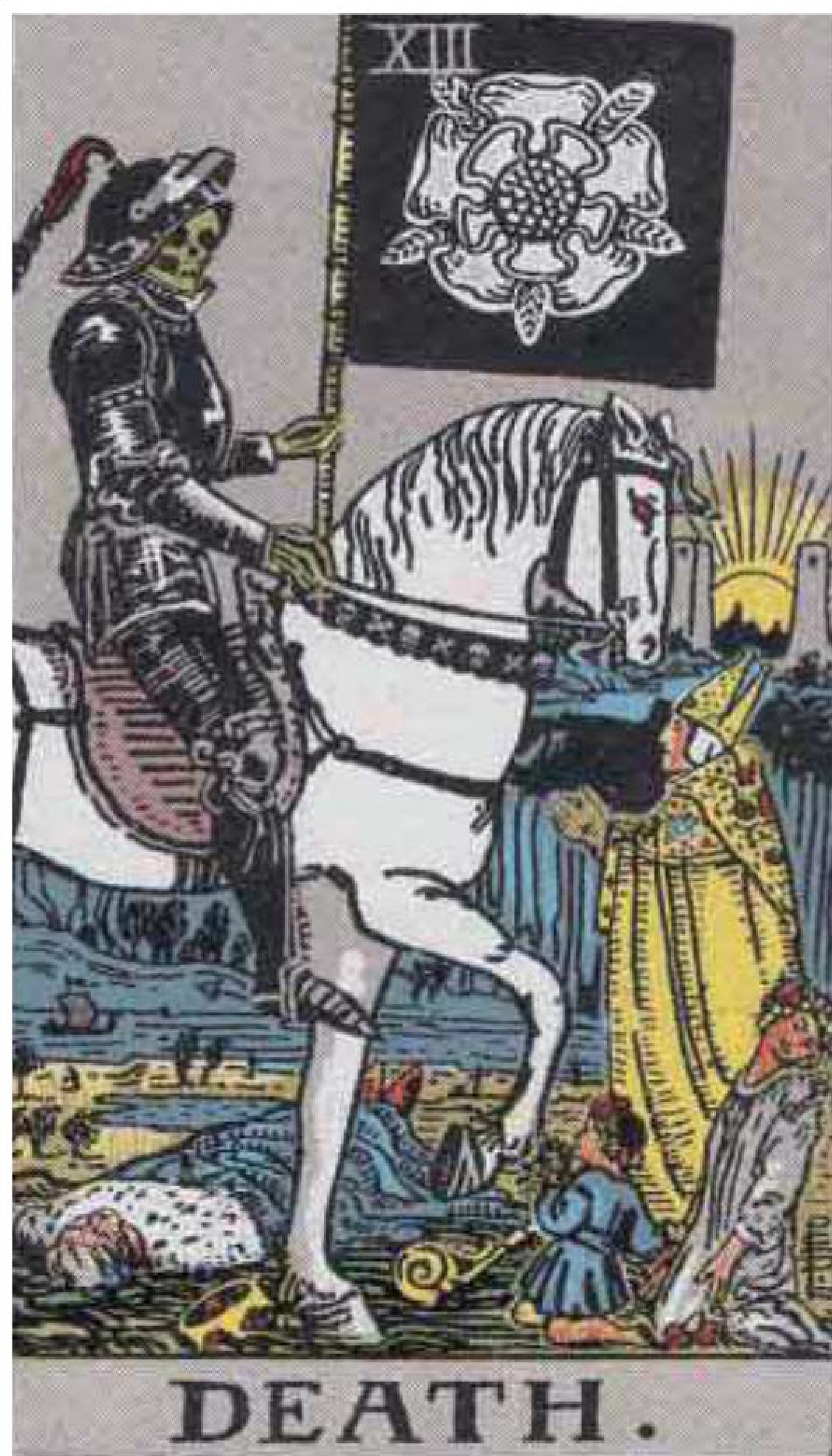


倒吊者是一张非常著名的塔罗牌，由于它独特的图案和寓意，所以被许多文学作品加以引用。倒吊者头部朝下被吊在树枝上，看似承受了巨大的痛苦，但从他镇定自若的神态表情来看，似乎对这一切早

已习以为常。倒吊者包含有两层寓意：一是在面临巨大压力和困难时要镇定自若，以平常心面对这一切，方能迎来转机；二是要懂得从不同的角度去观察世界，有时候“倒着看世界”可能会发现更多的真理。倒吊者在希腊神话中对应的角色正是伟大的普罗米修斯（Prometheus），他就像倒吊者一样日复一日地被宙斯所折磨，但却依然能够坦然面对这一切。在游戏中，倒吊者这张牌被称为“刑死者”，虽包含有受折磨的这层含义，但“倒着看世界”的主要寓意却没能表现出来。不过小西尚纪这个角色却很好地诠释了倒吊者的特征，由于姐姐小西早纪的去世，他承受了巨大的痛苦和外界的压力，但当他坦然面对这一切后就会获得无比强大的内心。

XⅢ．死神（Death）

对应角色：黑田ひさ乃



死神往往被视为不吉的象征，但在韦特塔罗中，死神却包含着更深层的含义。骑着白马的死神可谓势不可挡，无论是位高权重的国王又或声名显赫的主教，还是身为普通人的女人和小孩，都无法逃脱死亡的结局。但死神的到来并非意味着一切的完结，因为只有死亡才会带来新生，不能放弃现状就不会迎来转机，正如“不破不立”的道理那样。面对除旧迎新的浪潮，拒绝改变的国王倒在了死神的铁蹄下，女人则是跪着听天由命，主教希望能通过祈祷来获得宽恕，而对一切充满好奇的小孩则为死神送出花朵。在希腊神话中，死神对应的角色是哈迪斯（Hades），由于希腊神话中并没有天堂和地狱之分，所有人死后都要来到冥府，所以深居冥府的哈迪斯与纯粹邪恶的地狱魔王是有本质区别的。死神在《P4G》中对应的角色是守寡多年的黑田ひさ乃，她阴沉的外表和性格的确有几分死神的气息，但她最终能够放下老伴去世的悲伤，以积极的心态迎接新的生活，才是死神这张牌的真正主题。

XⅣ．节制（Temperance）

对应角色：南绘里



节制的字面意思看起来与牌面图案可能有一些出入，因为在这里节制并非是“勤

俭节约”，而更侧重“调节、沟通”之意，temperance这个词本身也包含有这方面的含义。牌面中的天使正在把两个圣杯里的圣水调和均匀，而他一只脚踩在陆地上，一只脚没入水中，似乎也象征着水陆之间的沟通。在希腊神话中，节制这张牌对应的是彩虹女神伊里斯（Iris），古希腊人认为彩虹是连接天与地的桥梁，所以伊里斯也就成了神与人之间相互沟通的使者。而在游戏中，节制所对应的社交组别是南绘里，主角在进行打工的时候会遇到她。她是孩子的后妈，就像所有继母那样与孩子的关系相处得非常糟糕，总是无法被孩子所理解。而在主角的开导与斡旋之下，南绘里终于和孩子建立了正常的母子关系，这也是节制这张牌所体现出的含义。

恶魔的特征。牌面上方原本的天使也变成了面目狰狞的大恶魔，他用锁链将亚当和夏娃束缚起来，不过值得注意的是，套在亚当和夏娃脖子上的锁链很松垮，可见亚当夏娃并非受到恶魔胁迫，而是被欲望迷惑而自甘堕落。恶魔在希腊神话中对应的是牧羊神潘（Pan），他半羊半人的外形是后来恶魔形象的来源，但潘本身与恶魔是有本质区别的，《潘神的迷宫》就是以潘作为主题的电影。上原小夜子正是恶魔这张牌的生动写照，身为护士而又年轻貌美的小夜子，曾一度陷于欲望中而无法自拔，正像被锁链套住的亚当夏娃那样，明明可以轻易挣脱，却怎么也做不到。所幸在主角的帮助下，小夜子最终找到了自我，走出了欲望的深渊。

XV. 恶魔（the Devil）

对应角色：上原小夜子



恶魔这张牌与编号6的“恋人”在构图上是相互呼应的。牌面下方的男女依旧是亚当和夏娃，但由于他们的堕落如今已经变成恶魔，头上的双角和身后的尾巴都是

XVI. 塔（the Tower）

对应角色：中岛秀



塔这张牌的图案是一幅大灾难的景象：高耸入云的高塔被雷电击中燃起熊熊大火，而一对着装华贵的男女也从高塔坠落。与其说是两人失足落塔，不如说是为了逃

生，因为留在塔中也一定是死路一条。被雷电摧毁的高塔的原型是古巴比伦的巴别塔（Babel），由于该塔规模宏大，所以又有“通天塔”之称。在《圣经 旧约》中曾记载说，由于直指天际的巴别塔冒犯了上帝，所以上帝将巴别塔摧毁，又使人类彼此之间语言不通，无法再齐心协力修建这么宏伟的工程。游戏中塔这张牌对应的角色是中岛秀，他是一名成绩优秀的初中生，学习也非常刻苦，但即便如此也无法使“望子成龙”的母亲满意。在学海中挣扎的中岛秀仿佛被囚禁于高塔那样，对外界无比向往却无法走出去。但在主角的努力下，中岛秀和他的母亲终于明白了“人生应该由自己来决定”的道理，中岛秀终于可以像同龄人那样享受快乐的童年了。

XⅧ. 月（the Moon）

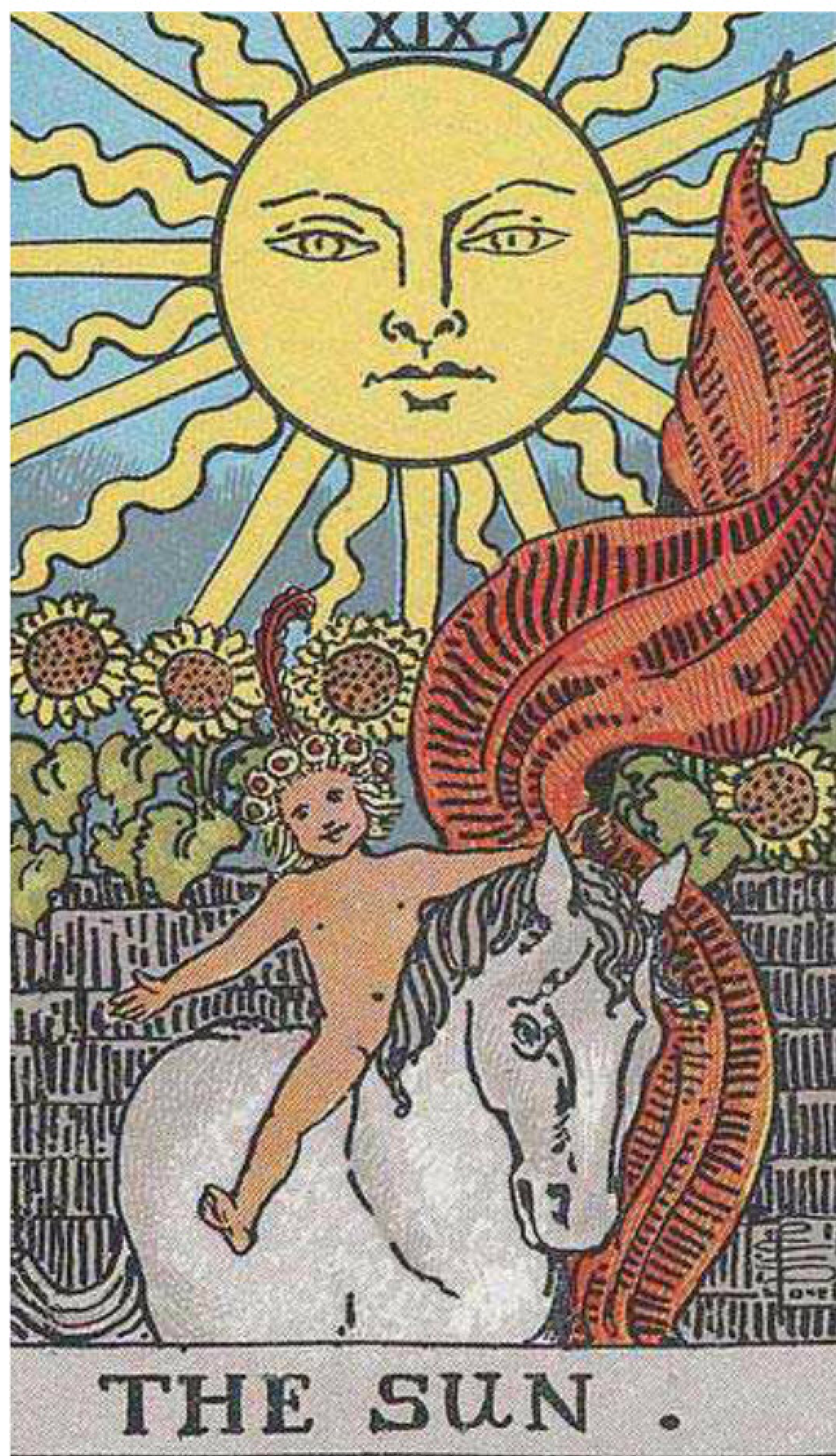
对应角色：海老原あい



与力量、隐士这些主题简洁明快的塔罗牌不同的是，月这张牌的构图比较复杂，似乎不容易把握重点。静谧的夜空中高悬着一轮弯月，月亮中浮现出的忧郁神情令人感到不安。而在地面有一只红色的蝎子想要从水池中爬出，但昏暗的月光使它看不清前方的目的地，而左右两侧的狼和狗象征着危险与恐怖。月亮这张牌对应的希腊神话形象是月之女神阿耳忒弥斯（Artemis），她在罗马神话中的名字是我们比较熟悉的戴安娜（Diana）。但除了“月亮”这一共同特征外，阿耳忒弥斯与月这张牌并没有什么联系。月对应的角色是海老原あい，她的容貌并不亚于千枝、雪子、理世等人，但因为其特立独行的叛逆性格，所以并没有真正得到哪位男生的垂青。海老原あい在初中的时候曾因体型胖又不懂打扮而饱受耻笑，即便她“女大十八变”成为了大美女，内心中依然充满了自卑，就像那只想要往前爬但又惧怕狼狗的蝎子那样。经过主角的一番开导后，海老原あい最终找到了自信，而主角同时也得到了她的心。

XⅨ. 太阳（the Sun）

对应角色：小泽结实、松永绫音



太阳这张牌与荒凉肃杀的月截然相反，仅从牌面中就可以感受到温暖。慈祥的

“太阳公公”毫不吝惜地将光和热撒向大地，于是世界才有了光明，万物才能够生长。牌面下方是一位骑着白马的小男孩，他左手握着一面大旗，右臂并没有扶着白马而是自然展开，象征着乐观与自信。太阳在希腊神话中对应的是阿波罗（Apollo），其实掌管太阳的是赫利俄斯（Helius）而非阿波罗，但象征着光明、青春和艺术的阿波罗更受人推崇，久而久之人们就把太阳神与阿波罗混为一谈了。在《P4G》中太阳对应的角色是小泽结实和松永绫音，两位文化部的女生虽然称不上貌美但却充满朝气和活力，善解人意的性格给人带来一种“邻家女孩”的感觉。

XX. 审判（Judgement）

无对应角色



虽然审判这张牌象征着《圣经》中的“最后的审判”，但牌面中却没有丝毫的悲凉气氛。大天使吹响起审判的号角，而从棺木中站起的亡魂却没有流露出丝毫的恐惧，而是充满向往的张开双臂迎接审判的到来。审判其实并不可怕，它就像死神这张牌的寓意那样标志着旧世界即将过去，新世界将会到来。而对于每个人来说，正确的反省自我，重新认识内心就是一次“审判”的过程。审判这张牌在游戏中并没有对应的角色，当主角等人抛开对生田目太郎的仇恨，深刻反省自我后，审判的意识就开始苏醒，标志着他们向着正确的方向前进。

XXI. 世界（the World）

无对应角色

世界是大阿卡娜牌中的最后一张，标志着完美与圆满。由桂叶编织成的圆环象征着完美的世界，置身于圆环中的女神代表着人们毕生追求的幸福。圆环周围的天使、老鹰、牛和狮子与“命运之轮”这张牌是相同的，寓意也是一致的，而它们面孔中浮现出的笑容也印证着世界的美好。世界作为塔罗牌中最好的一张牌，在游戏中的存在感却非常薄弱，只有玩家达成了True Ending的条件时才可以见到这张牌。世界所包含的Persona只有一个，这就是实力无比强大的“伊邪那岐大神”，独特的12身合体以及魄力十足的必杀技“几万的真言”都给玩家留下了深刻的印象。





弹丸论破IF

——希望的逃脱装置与绝望的遗憾无双（下）

文 白菜

长达三辑的小说连载终于结束。本章有着精彩的战斗描写，而众人合力对抗黑白熊的桥段更是精彩纷呈。战刃的内心世界同样一览无余，相信足以带给所有系列FANS以感动。虽然这仅仅是个IF的世界，但这样的结局不是也不错么。

1F 大门前

在战刃骸前进的道路上，很幸运地没有遇到大神与大和田等人。在没有受到任何阻碍的情况下，她来到广阔空间面积仅次于体育馆的，被封锁的学园大门之前。此时黑白熊从阴影处现身，挡在她的面前。与周遭酷似核爆避难所的森严建筑风格，以及垂吊在天花板上的外敌排除用重火器比起来，这可爱的剪影未免太过不合时宜。扭曲地摆动着玩偶风格的身体，黑白熊发出小小的哄笑声。

“噗噗噗……在保健室干了什么呢？总之先解决掉了情敌吗？还是说给予对方关照了吗？不管怎么说，在这种情况下将雾切和苗木这种老好人凑成一对，不觉得是非常美妙的画面吗？这要是恐怖电影的话，他们很可能就是生存到最后的二人组设定哦！”

“……”

“虽说如果是鬼片，两人注定还是得死呢！本以为已经杀死的杀人鬼突然活过来，嗜血！啖肉！想着逃出生天最后却DEATH于非命！我喜欢这样的结局……话说于非命是啥！是个啥东西啊！”

黑白熊散发着莫名的愤怒，而战刃的气场却没有丝毫变化。她用冰冷的眼神俯视着黑白熊，似乎在等待对方发言的结束。

“噗噗噗……嘛，比起那些小事来，我现在可是非常悲伤哦。在和平的学园里，竟然出现了不断挑战并破坏校规的不良少女……对无法阻止学生恶行的不合格学园长说再见吧！黑白熊将会进化成大口径手枪型学园长，把你纠正并重生为一个天天向上的好学生！”

话音未落，黑白熊已伸出钢铁利爪颤颤地靠近战刃。

“所以，为了让你重生，得先让你好好地死一次呢！”

在言语即将结束，却又尚未结束的模糊时间点上，黑白熊突然加速，如同被扣杀的排球一般朝战刃突进而去。但这种速度对战刃来说不值一提。提防着爪子伸长的可能性，战刃稍稍拉开了退避的距离——然而在她的侧面，突然袭来了另外的黑影。

“！”

将身体扭转至极限，战刃千钧一发地擦过侧面黑影的一击。一瞬之后，落回地面的她眼中所映出的是——

“噗噗噗噗……那么，那位不死之身的杀人鬼的目的是什么呢？告诉大家真相，然后把大家放出去吗？放到那种情况下的外界去吗？”

发出同时响起的完全相同声音的，两头黑白熊的身影。

“其实对我来说怎样都无所谓哦？自以为被救后，得知了真相，然后挣扎着打算回到学园的大家的表情，也很让人兴奋不已，心跳不已呢！”

两头黑白熊如同双声道般同时发出声音。

“虽然你说要全盘破坏这个计划，但现在不管走哪条路线，都已经不存在Happy end了哦？而且，造成这个局面的原因之一就是你哦？”

“……”

“你该不是以为能得到大家的感谢吧？就算放他们出去后，你以为在肮脏的空气下摆出得意洋洋的表情，所作所为就会得到原谅吗？也许有的人会叫着要回到学园，也有人会倒打一耙责怪你不该让他们知道真相呢。啊，不过你就是罪魁祸首，所以也不能说是倒打一耙呢。黑白熊小小地搞错了！”

原本就很难缠的黑白熊增加到了两头，但战刃的表情没有丝毫的动摇。因为她早就知道，同时操作两头黑白熊，对于江岛盾子来说比吃个早餐还要轻松。她取出藏在身上某处的，跟短刀差不多长度的铁棒，摆好架势。那铁棒想来是某个输血用器具最后的姿态吧。握住一头已被削得尖锐的凶器，战刃淡淡地回答：

“没关系。这种事……已经习惯了。”

她的脸上完全没有表现出之前被黑白熊追逼“你能忍受苗木君这么责备你吗？”的时候流露出的焦虑神色。抛开一切杂念的她，淡淡地对黑白熊提出要求。

“打开通往外面的门，盾子。”

“……”

太过直截了当的要求让黑白熊×2一瞬陷入沉默，然后问道：

“诶，为什么？”

“这样一来，大家就能到外面去了。”

面对同样直接了当的回答，两头黑白熊面对面靠近，摆出了指指点点、说悄悄话的姿势。这种摆明只是为了戏谑对方而做出动作并没有引起战刃的关注，她仅仅只是面对黑白熊另一头的盾子继续说着。

“只要看到外面的世界，大家就会明白的。肯定也不会再怀疑苗木君了。”

“那边那个废柴姐姐啊，你真的明白学园里装着空气清净机的意义吗？”

“的确外面的空气对身体有害，但还不至于立刻死亡……的吧。比起在这里互相残杀的生活，要好上千倍万倍……我是这么认为的。”

“但大家不一定都这么想哦？你也知道的吧。在与将灵魂留在宇宙化为星辰的原学园长的面谈中，失去记忆之前的大家可是清楚地表态要‘留在这里’哦？就算背叛那个时候大家的心情也没问题吗？”

听过黑白熊的发言，战刃眨了眨眼后，缓缓地向前踏出一步。

“无所谓……跟大家的心情什么的原本就没什么关系……”

“诶？”

“果然，对于我来说，盾子就是我的一切。所以盾子你就安心吧，我会好好注视着你……为了让盾子真正地绝望，我会让苗木君……让班上的大家都获得幸福……如果盾子会因为绝望而感到喜悦，那我就相信苗木君带来的希望，开始尝试注视一下盾子以外的人……”

面对虽然驽钝，但却仍然坚定断言的战刃。两头黑白熊再次相互看着，这次则是一唱一和地发出了声响。

“唉呀呀，这可难办了哦小A。这孩子完全没注意到自己说出口的矛盾之处呢？”

“她的废柴之处真是向着可怕的地方全速疾走了呢，小B。”

两头黑白熊看着正准备上前破坏它们的战刃，一起转过身来——

“小C怎么想呢？”

“？”

战刃还没能理解黑白熊对这边发问的意义——但在本能的警告下，瞬时向侧面跳开。于是，在自己头部原本所处的空间，亮出钢铁利爪的第三头黑白熊一跃而过。三号机在空中华丽地旋转后落地，看着抓住监视摄影机的残骸，攀附在天花板上的战刃说道：

“那还用说，当然跟小A和小B看法相同咯？”

三头黑白熊并排着。对于被囚禁在学园中的人来说，想来这幅光景只能以恶梦来形容吧。

“也是呢！噗噗噗噗噗……”

最后，三头黑白熊发出和声，六只眼睛同时注视着上方的战刃。而下一个瞬间，它们分别向三个方向跳开，蹬踏各自面前的墙壁。三个三角跳跃的收束点，自然是天花板上的战刃。无数的利爪从不同的方向，以将战刃完全吞没的气势袭来。

但是对她来说，这种程度的状况离恶梦还差得远。比起芬尼尔时代，击退在暗夜中袭击露宿中的自己的杀手三人组的情况来，根本不算什么。做出恰当的判断后，战刃单手吊在天花板上，其余的手脚就像个别独立的生物一般，以龙卷风的形式展开漂亮的迎击。黑白熊们在这样的迎击之下，无声地掉落在走廊上。战刃如追击般落回地面，挥舞着铁棒。

然后她停止了前进，向后大步跳开。眨眼之间，一头黑白熊的身躯随着震耳欲聋的声响爆炸开来。启动黑白熊的体内炸弹是为了将战刃卷入自爆吧，但在战场上培养出的直觉，让战刃在千钧一发之际躲过了炸弹掀起的暴风。她担心大神一行人会因为爆炸声而赶到这里，将注意力集中在走廊上，但却丝毫捕捉不到赶往此处的足音，反倒是烟尘中传来了其余黑白熊的声音。

“放心好了，我对其他人说过到食堂去集合。告诉他们由我负责解除毒瓦斯的设置后，特殊部队就会突入进来，他们一下子就相信了。现在他们应该把雾切也带到食堂里面去了吧。当然，苗木君也在一起呢！”

“！”

“想来大神应该不会动粗，但十神君那边等苗木君醒来，大概会进行拷问的吧？在伤口上撒点盐、滴点酱油，光是想想就……让人觉得兴奋呢！噗哈哈哈……”

面对黑白熊的和声，战刃无表情的脸稍稍一斜，问道：

“特殊部队什么的……之后谎言肯定会被揭破，没问题吗？”

“没问题哦。只要能在这里把你收拾掉，就算被揭穿也没大碍了。噗噗噗噗……”

“？”

“不明白吗？你真是有够废柴的呢！”

此时战刃终于注意到——并不是谎言被揭穿也没关系的原因，而是烟尘中传出的黑白熊声音，正在逐渐地增加。

“噗噗噗噗噗……噗噗噗噗噗噗噗……”

“噗噗噗噗噗……噗噗噗噗噗噗噗……”

“噗噗噗噗噗……噗噗噗噗噗噗噗……”

从散去的烟尘中，出现的是三头黑白熊的身影。恐怕并非自爆的那一头复活了，而是新的个体又出现了吧。但是之前在门前传出的声音，怎么想都不止三头。接下来如同证明战刃的听觉非常正确一般，黑白熊们一齐开始了动作：三头黑白熊沉下腰来，上半身开始划出圆的轨迹。于是就像残像一般，



黑白熊的背后又出现了新的黑白熊。它们以一帧之差重复着前面的动作，后面又再次出现新的黑白熊——最终证明了每一列队伍都有着十头左右的个体。

“噗噗噗……顺便一说，这种动作被称为‘Circle dance’哦？”

三十处声音合在一起，展现着不合时宜的小知识。战刃虽然知道学园各处都配备有黑白熊，但知道最终配备数量的只有江岛盾子一人，而这三十头黑白熊，究竟占了总数的几成呢？双色兽群不断旋转着，带给战刃一种被强迫观看来自三个方向的催眠影像的错觉。不过即便如此，她仍然维持着冰冷的表情。倒不如说，面临这种异常的状况，使得“超高校级的军人”的内心更进一步平静下来。跟在体育馆中苗木被刺时陷入慌乱的少女相比，简直就是另一个人。

她整理着自身的呼吸，面对为数三十的绝望，感到心脏的鼓动渐渐加快。这并非出自恐怖或焦虑，而是早已深入她骨髓的本能，命令心脏为全身输送更多的血液——构成她全身的细胞，正在逐渐加速。而被研磨至透彻的感觉之中，响起了黑白熊的声音。

“放心吧。我会帮助苗木君的。”

“？”

“只要全员还活着的话，记忆什么的不管多少次都可以‘复位’呢。”

“什……”

“噗噗噗噗……没错，你的努力、希望、梦想还有决意，全都会变得白费力气哦？”

以十为单位，交互进行发言的黑白熊群体。咋一看似乎是它们背后的那个人正在展示出她能够完美操控所有单位的证据。但是，“超高校级的军人”察觉到了其更深一层的企图。因为集中到极限的她的听觉，捕捉到了混在黑白熊的声音里，某个物体的驱动声。

“……”

战刃保持着面无表情，狠狠一脚蹬在地面。在她横向跳开的瞬间，大门前传出了巨大的声响——设置在门前天花板上的重火器，向着战刃吐出了铅弹之雨。成群的白熊只不过是陷阱，幕后黑手的真正杀手锏，是外敌排除用的固定武器。

而黑白熊群体也在枪林弹雨的间隙中扑向战刃进行追击。它们并没有被任何子弹扫到，想来是事前将各自的运动轨迹输入程序后得到的结果吧——战刃奔驰在枪弹与利爪的暴风雨之间，这样想着。在某种程度上预测到战刃的回避路线，然后将三十头黑白熊与两挺重火器的行动轨迹事前输入程序。虽然除了“神技”以外没有其他的词汇可以形容这种手法，但战刃却确信“盾子的话一定办得到”。正因为江岛盾子能够运用超越人类的绝望般的能力，所以才能成为“超高校级的绝望”。仅仅是为了让自己绝望，江岛盾子正发挥着超越人类极限的力量。

绝望。

眼前确实是无愧于绝望一词的光景。兼具可爱与恐怖的成群黑白熊，在弹幕编织而成的背景上化为死神载歌载舞。这如同滑稽漫画一般的绝望光景，仅仅是为了战刃骸一人而创造出来的。然而面对这绝望——战刃骸，竟然如同沐浴着春风般的安详。

（——这是，为了我？——盾子为了我，竟然做到这个地步？——盾子，正在注视着我？）

说到底，也许也只能用“遗憾”一词来形容她吧。

战刃握紧了拳头。

“谢谢你……盾子。”

悄声留下一句立刻淹没在枪声中的自言自语后——她彻底闭口不言。作为姐姐，作为“超高校级的绝望”的一人，战刃骸的内心充满了欢喜之情。与感情的激烈动荡相对地，她的眼中不再闪烁着光辉。

周围的空气一瞬之间归于寂静，枪声也中断了。然而，这只不过是身处黑白熊另一头的“观测者”所产生的错觉。现状仅仅是某样事物将几乎超越传感器感知能力的爆炸声也完全淹没，并以战刃骸为中心扩散至整间校舍。

（我也会……努力的。）

结束最后的思绪，不仅仅只是缄口——少女封闭了自身所有的感情，擦弹奔走于火舌的间隙中，周身弥漫着冰冷的空气。内外交相呼应，全身也开始散发出机械般的冷气。接下来数秒之后，战刃骸的身体和精神，与周围的空气完全同调、溶化、合为一体——她的“温度”，支配了整个战场。

在弹幕与黑白熊包围的绝望空间中，掌握了所有物体的运动方式的战刃，没有丝

毫迷茫地跳跃起来。接着她轻松闪过如同早已预测到自己的行动而袭来的一头黑白熊的利爪，通过蹬踏它的身躯进行空中移动。一瞬之前她所处的空间已被火网交织而过，被蹬踏后失去平衡的黑白熊连同体内的炸弹一起被子弹贯穿。子弹的热量与冲击诱发了爆炸，这头黑白熊散落着火焰被弹飞出去。利用这股爆风，战刃在空中调整了平衡，踢开袭向自己的第二、第三头黑白熊。如此华丽的移动方式，就好似能够在空中自在地飞翔一般。与她流利的动作相对地，黑白熊则成群结队地扑向弹幕的扫射方向，不断重复着充满韵律的爆炸声。有几头虽然在大门边上爆炸，但却无法对厚重的门扉造成一丝伤痕。把握了整个空间的战刃在弹幕中确认这一情况后，确信到黑白熊体内储存的炸弹还不足以破坏大门。

但是她没有停下，她必须要打听出逃离这个学园的方法。将江岛盾子——将妹妹杀死并不是她的目的。让妹妹陷入绝望，将以苗木诚为首的同学们的希望带向未来，才是战刃骸最大的目的。与打听情报的决意相反，她的嘴紧紧闭着，不过这并不代表她现在没有与江岛盾子进行对话——现在这种相互之间重复着死与破坏的状况，对于战刃来说恰恰就是“对话”。

战刃骸除了战斗之外一窍不通。她一直以来都对其他事物不感兴趣，也觉得没有这个必要。自己只要作为为妹妹灌注绝望的利剑就够了。这就是自身的存在意义，而除此之外自己什么也做不到。她日复一日这样告诫自己，正因如此，“力量”本身才成为了她的话语。拥抱着死亡的斗争，正是比任何方式都更能证明战刃内心的“语言”。将肆虐于战场的风暴化作语言，与同样将语言倾诉于暴力的对手们争锋相对，即便对手是她的妹妹也一样。

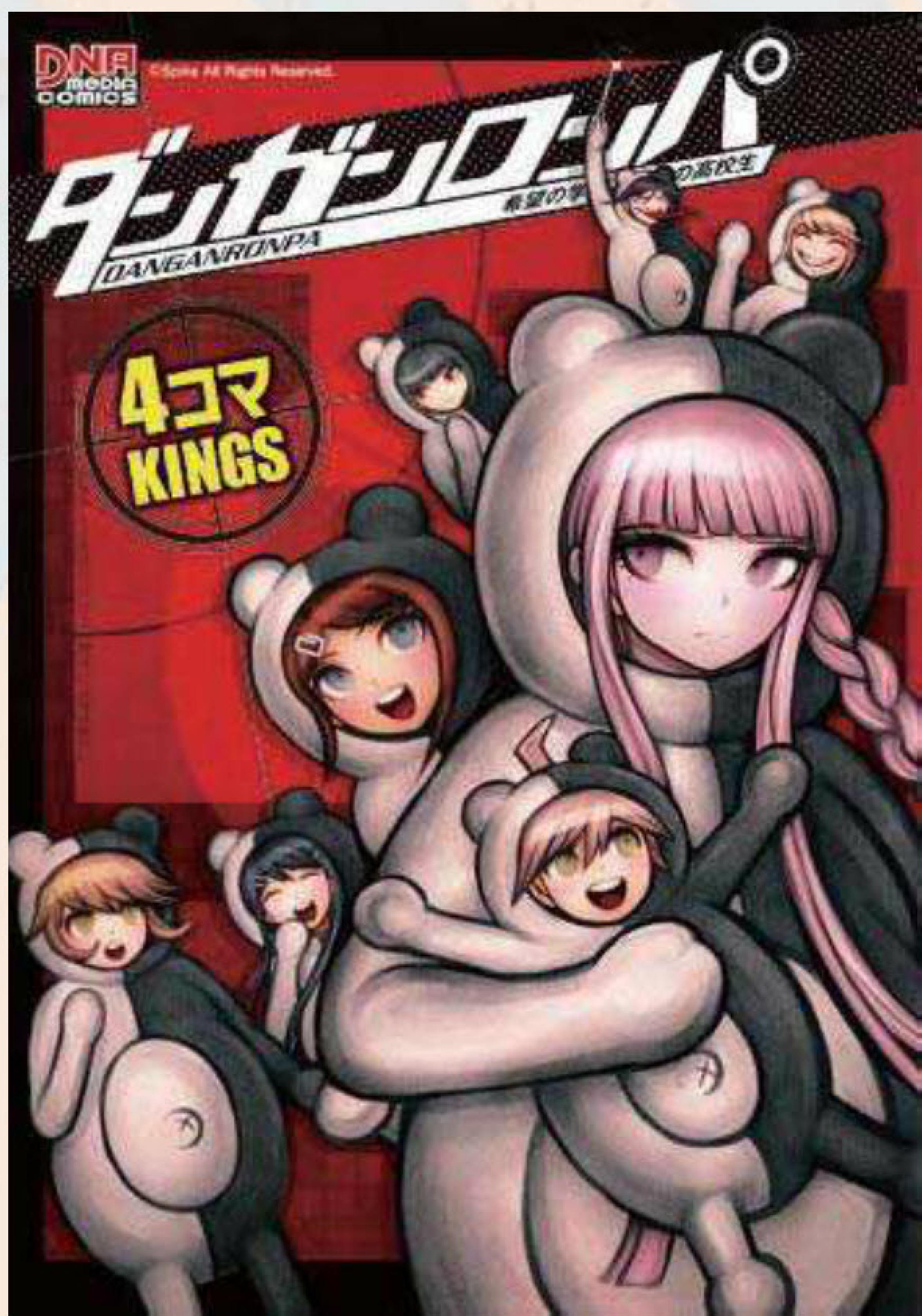
被江岛盾子骂倒时，她什么也说不出口，只能恐惧地蜷缩着不住道歉。但现在不同了，恐怕这也是第一次，妹妹用跟自己相同的“语言”向自己攻击——那个用尽手段让世界崩坏的绝望之子，就在此刻，竟然与自己说着同样的话。战刃骸的内心涌上了欢喜。但正因为如此，“对话”越是加深，脸上的感情就越是稀少。在炽热的冷气充斥的战场上，战刃骸仅仅是不断讲诉着。安置在学园中的重火器，倾吐出名为绝望的无数弹丸，那是足以摧毁身体与心灵的无量暴力。但是，她的“语言”毫无遗漏地将其一一迎击论破。

终于她察觉到，无论怎么破坏，黑白熊的数量都完全没有减少的迹象。不仅如此，不断增援而来的玩偶型兵器，其数已经快要超过五十。但如今战刃的内心，已经不会为这种程度的事而动摇。不断舞动着的少女的心灵，早已填满了既非希望、亦非绝望的“某种事物”。被妹妹舍弃，让她知晓了绝望；而面对妹妹挥舞而来的暴力，又让她懂得了希望。对于对世界毫无兴趣的战刃骸来说，这个大门前限定的空间，就是她至今度过的人生，也可以说是她完结的世界。只懂得这种生存方式，让人感到无比遗憾的少女，正独自孤独地起舞。她演奏着充满希望的乐谱，随波逐流在绝望的韵律中。

控制室最深处 黑白熊房间

到底经过了多少时间呢。

大门前的监视摄影机中，映出了一个魔人和无数的黑白熊。而成群结队的黑白熊其个体数目依然在不断增加着，现状已经有百头野兽亮出利爪向战刃骸发起攻势。所有的个体都搭载了根据战刃的行动进行反应的自动制御系统，以及得到事先预测战刃的行动后进行的手动程序输入辅助，然而虽说是机械般的行动方式，但面对着数以百计的暴力，战刃骸却没有丝毫胆怯。直到此刻为止她都毫发无伤，其身姿甚至可以说已经给人一种神圣的感觉。同时，先前能够在她手腕上刻上伤痕的大神樱那犯规般的强大也可见一二——不过就现在将五感研磨到极限的战刃来看，能够在不装备枪械的情况下与全力发挥的大神樱战个平手也说不定。战刃完全支配了战场，仿佛整个空间也化为了她的一部分。来自身后的攻击也能正确进行闪避，同时以手中的铁棒贯穿着黑白熊的要害，不禁让人怀疑她是否背后也长有眼睛。应该说不止是背后，就像全身的肌肤都有着感知能力一般，持续地完美迎击着来自各个死角的攻势。用超高校级一词已不足以形容，战刃



骸早已超越了人类的领域，逐渐化为只为挥舞暴力而存在的“装置”。

但是——在完全理解这超乎常理的力量之后，身为幕后黑手的少女，江岛盾子同样没有丝毫胆怯。这里没有恐怖的容身之处，因为她的心中只有绝望。倒不如说，她一边深爱着正要给她带来绝望的姐姐，一边又对于抱着这种感情的自己感到绝望，正被无法言喻的快感所囚禁着。

江岛盾子非常清楚，现在的战刃骸既非希望也非绝望，只不过是一种现象。她已经连自身的心情都毫不了解，只是在纯粹地发挥着她惟一能够信任的暴力，只不过是一个不中用的遗憾少女。既不是“武力”也不是“军事力”，化为仅仅只是释放出纯粹“暴力”的系统的战刃，已经不能称之为“军人”了吧，应该归类于台风或龙卷风这类自然灾害。或者说就像是将苹果拉向地面的引力那样，她已经化为了只为将江岛盾子拉向绝望的一种“系统”。看着抛开一切感情的姐姐，幕后黑手的少女陷入了短暂的享受。就此让战刃蹂躏自己的一切，将自己的人生付之一炬，想来也能品尝到极上的绝望感吧。那么就这么让她肆虐下去也没关系。

直到数秒之前，少女依然抱有这样的想法——但她那令人绝望的恶质癖好之一，病态级的腻味感此刻却探出头来。此前一直微笑注视着屏幕的少女，突然摆出一脸厌烦的神色，然后捏住了连接着黑白熊口中扩音器的麦克风。战刃已经不是人类。那么只要让她变回人类就行了。事情就是这么单纯。然而幕后黑手少女轻轻的一言，对于战刃来说，却足以将其染上绝望的颜色。

“——骸姐姐。”

大门前

“——骸姐姐。”

声音。呼喊着自己名字的声音。没有启动黑白熊的变声机能，只是单纯通过麦克风发出的江岛盾子的声音，从一头黑白熊体内响起。

“！”

仅仅如此。仅仅如此而已，就让名为战刃骸的“系统”，变回了一名少女。

然后，黑白熊并没有放过这个空隙。伴随着战刃的混乱，钢铁之爪陆续向她袭来。战刃让本能驱使下的筋肉满负荷运作，通过复杂的身体扭曲方式，使得自身虽然承受了无数的连击，却只在几处留下了擦伤的痕迹。但绝望并未就此结束，“超高校级的绝望”不待片刻便再次发出下一个声音。

“战刃，危险！”

“诶……”

听到声音的瞬间，战刃的脑海中一片空白。毫无疑问，那是苗木诚的呼喊声。是将自己从冈格尼尔之枪的杀意中救下，改变了自己命运的呼喊声。

（不对。）

那是防盗摄影机之前记录下，并播放出来的苗木诚的呼喊声。战刃注意到这一点仅用了不足0.1秒的时间。但是对于将取回人性的她拉入绝望的深渊来说，已经是绰绰有余。当战刃从刹那间的空白恢复过来的同时，出现在其背后的黑白熊一记回旋踢已瞄准了她的太阳穴。战刃在一瞬之间扭转面部闪避，顺势将其除掉，同时反方向又有另外的黑白熊以头槌袭来。再次闪开之后，背部则同时承受了三记双脚飞踢，被扣落至地面。

“呜……”

没有用爪子进行攻击，似乎是不想让她立刻死去。战刃还来不及恢复体势，早已待机在地面的数十头黑白熊就压在她身上，并将其手脚的关节完美地压制住。然后，一头黑白熊摇摇晃晃地来到趴在地上无法动弹的她面前，讥笑。

“噗噗噗噗噗……被大量的我按住的美少女，貌似应该是值得兴奋的情景？”

“……”

“别摆出那么恐怖的表情嘛。想杀你的话，只要让机枪往这里扫一下就结束了。但是这样的结局，相信电视机前的观众们可是不会满意的。所以得好好操办一下。”

“想要……把我怎么样？”

面对不带任何感情的提问，黑白熊奸笑着回答道：

“不怎么样哦？就跟一开始的计划一样，让你参加这所学园的残杀生活而已哦？消除大家的记忆，从自我介绍开始重新来一次而已哦？”

黑白熊贯彻着黑白熊的举手投足方式，把脸靠近战刃。

“但是，什么都跟之前一样那也挺没意思的呢！这次你可得作为真正的战刃骸参加！”

“？”

“就像那个麻烦的侦探少女一样，将你的记忆消除至孩提时代，作为丧失记忆的可怜孩子参加进去。”

在扭着身体说个不停的黑白熊个体背后，其余空闲着的黑白熊们则咕噜咕噜地转着圈跳舞。在这异样般的幻想光景中，黑白熊淡淡地透露着绝望的计划。

“一开始是值得怜悯的受害者，大家都费心照顾的失忆少女……但越是迫近学园之谜，你的真正身份也会慢慢暴露……到那时大家会怎么对待你呢，真是令人期待不已，心跳不已呢！不过嘛，你说不定会以本能来反过来杀掉凶手，看来关于正当防卫的学级裁判规则也得重新考虑一下。噗噗噗噗……”

“不行，这样，不行啊……”

消除记忆。

自己就算被其他同学憎恨，那也是没办法的事。但连孩提时代的记忆都失去，就代表着与江岛盾子的接点被完全切断。即使是对世界毫无兴趣的战刃，也惟独不能容忍这一点。

“说好听点是New Game，说难听点可不能称之为New Game呢！这就是所谓的挑战型玩法？不过反正机会难得，不如搞得更加鬼畜一点？跨越高难度和超高难度，直接进入地狱难度或是不可能难度？”

“？”

“比如说，小小地用摩托拖着在校内转个几圈，然后小小地用一千个棒球打在身上，再小小地丢入火灾现场烧个半死，最后小小地用挖掘机刨个几下再消除记忆呢！”

“！”

刚才的话战刃心中有数。那是配合各个学生们所准备好的种种“处刑”道具其中的一部分。

“结束自我介绍后的大家走在校内，突然发现全身缠满绷带，丧失记忆，而且右手还有佣兵集团芬尼尔标识的贫乳女孩。对于一部分狂热者来说，这可是充满诱惑的情景呢！做成游戏的话，销量大概能增加5款左右吧！”

虽然口吻一直像是在开玩笑，但黑白熊所说的都是认真的。证据就是，战刃已经能听到在远处轰然响起的声音。

“那么，请乘上驶向惩罚小屋的最高级出租车吧！”

从独特的排气音推测，似乎是处刑道具中的大型摩托。

“这可是我特意从惩罚小屋带过来的，得好好感谢我哦。”

远处响起的引擎声，如同死神的脚步声一般正确实地接近着。虽然很在意以黑白熊的迷你手脚如何才能驾驶，但对方可是“超高校级的绝望”，只要是为了绝望，一定能将所有不可能的事化为可能吧。而自己的生命与命运，也全都被那个“绝望”捏在掌中。

（我……失败了？没能……让盾子绝望？没能……救下苗木君他们？）

种种结局以疑问的形式浮现在脑海中，但是却得不到正确的答案。因为不能就这样轻易得出答案。因为自己还活着。而像是要折断她心中最后的斗志般，摩托车的声音越来越近——

“？”

唐突地，黑白熊的动作停止了。而一直进行着对话的黑白熊身后，自动舞动着的黑

白熊群体的舞蹈却仍在继续。在这奇妙的光景之中，战刃注意到了场上的异变：摩托的行驶声一时停了下来——下一个瞬间，足以被称为爆音的排气音响彻走廊，然后以快于之前数倍的速度开始接近这边。

仅仅数秒之后，出现在大门前的，是以猛兽狩猎之势碾开黑白熊群的一台巨大摩托车——以及驾驶着它的一名青年，大和田纹土的身影。

“！”“什……！”

战刃与黑白熊同时露出震惊的表情。而大和田在出声招呼两人前，骑着从负责搬运的黑白熊处夺过的摩托车，朝着战刃的方向突进而来。就在前轮快要碾到战刃的瞬间，大和田抬起后轮，然后将摩托车直接调头。后轮以迅雷之势惊险地划过战刃的背脊，将按住她的黑白熊一扫而空。

“喂……站得起来吗。”

大和田一边有些不爽的样子，一边把手伸向战刃。

“？……？……？”

虽然不明所以，但战刃还是握着他的手站了起来。

“你在干什么大和田君！明明还差一点就能制服她了！”

黑白熊当中的一头发出了抗议的声音。当然不是以黑白熊的口吻，而是模仿着斑井别式的口吻。但是——

“的确是自称斑井的吧，你小子……”

“没错！为什么要帮助那个恐怖分子！”

“我啊……虽然不是自夸，确实搞不清楚你跟这个女人谁在撒谎。”

大和田搔弄着自己的脸颊和鬓角，就像在说服自己一样。

“但是啊……我可不是那种看见一大群人欺负一个女人，还能默不作声的混蛋……”

“你在说什么傻话！冷静点！你只是患了斯德哥尔摩综合症！这是在禁闭空间中陷入事件的人质和犯人结下友情的错觉……”

黑白熊抛出专门用语企图说服大和田，但后者不为所动，只是抓住战刃的手，将她领上了摩托车后座。

“给我闭嘴！管他什么斯德哥尔摩弟尔摩的，不管你是谁都别想命令我！”

他一边大叫着，一边启动摩托车的加速装置。天花板上的机枪虽然开始作动，但在枪口将其捕捉住之前，他们就从大门前消失了。

骑着摩托奔驰在走廊的大和田背后，无数的黑白熊张牙舞爪地跳跃着，不断挥舞着利爪追击。

“为什么……”

“啊？”

后座席上传来战刃的声音，而大和田也以不输于引擎的声音大声回道：

“别会错意了！我还没有相信你这家伙呢！”

然后，稍稍放低了音调，就像是在自言自语一般。

“但是……那家伙所说的，总觉得不可信呐。”

“那家伙？”

战刃追问道，但似乎大和田也没有闲工夫回答了。以恐怖的势头不断跳跃追击而来的黑白熊群体的领头部队已经即将赶上他们。然后，如同一匹巨大生物的利齿撕咬一般，数十头黑白熊以完全同步的举动挥下利爪。一瞬之后——

摩托车与一名少女擦身而过。虽然称其为少女，但她却有着庞大的身躯，缠绕着远超人类规格的斗气，乃地上最强的生物。

“——”

从腹部深处开始升起一股无法言喻的气势，“超高校级的格斗家”一跃而起。刹那间，学园中响起远超摩托引擎的冲击之音。下一个瞬间，转过头去的战刃所看到的是站立在地面的大神樱，以及一瞬之后被吹飞数十米远的黑白熊群体的惨状。

“大神……”

不知大神是否听到了战刃的轻微声音——她如同雕像般屹立在大群黑白熊面前，调整着呼吸进入临战态势。

“刚刚的追击方法……实在不像是‘超高校级的黑客’的战斗方式呐。”

从她身体中散发而出的威压感充斥着整个走廊，肌肤表面蒸腾而上的热气形成薄薄的热气流层。与战刃的暴力不同，这是纯粹的武之力。相比战刃那几乎能够冻结时间的温度，大神放出的则是足以让这个空间沸腾起来的热量，然后如巨峦般阻挡在百头黑白熊面前。

感受着背部传来的炙热，战刃在摩托

车的路线前方看到的是躲藏在宿舍区域的大门后，畏缩地窥探着这边状况的山田和不二咲，以及踏入校舍区域，观察着这边状况的朝日奈和石丸的身影。穿过他们，摩托车来到学生宿舍的食堂前才降低了速度，大和田一个强制打弯将车刹住。周围的其他学生以警戒的目光看着战刃。但是战刃注意到，在这些学生当中，混着一些另外的眼神。

其中一人，是保持着一贯伶俐的眼神注视着自己的雾切响子。而另一人，则是支撑在雾切肩上的消瘦少年。

“苗木……君？”

战刃坐在摩托车的后座上，双唇颤抖着。面对这样的她，苗木忍住全身奔袭着的痛苦，露出笑容，重复着之前说过的话。

“太好了……战刃……平安无事呢……”

战刃骸。对她来说遗憾的是，想让妹妹陷入绝望的这一希望没能达成——但却成功为其他人心中的希望之苗吹拂了生气。

当战刃骸在大门前与无数黑白熊缠斗之时，好不容易才恢复意识的苗木，仅仅做了件极为单纯的事——就是述说他的回忆，如此而已。

即使听到不二咲电脑中录下的战刃的自白，大多数学生仍然选择了不相信。而对于刚刚苏醒的苗木的话，也理所当然只是半信半疑地听着。不过在大神抛出一个问题之后，整个气氛就发生了变化。

“嗯……如此说来，学园之外已经完全陷入破灭了？就没有幸存的人吗？”

面对态度认真的大神，苗木缓缓起身后言道：

“别担心……拳一郎他……肯定会没事的……他一定会遵守……跟大神的约定的……”

在呼吸的间隙之间挤出的声音，让大神倒吸了一口气。拳一郎是大神惟一没有战胜过的对手，以及与她定下再战誓约的男人。

“为何……为何你会知晓那个名字……知晓约定之事？”

“是大神……告诉我的哦……不……”

苗木说到此处闭上双唇，然后缓缓订正道。

“是大神……告诉了大家……”

“……”

听到这句话后，大神陷入短暂的沉默——然后向周围的学生断言道：

“我相信苗木所说的话……”

“小、小樱？”

看着因为惊讶而发出声音的朝日奈，大神以毅然的态度回应。

“方才苗木所说的事……在我的记忆中，并没有向任何人提起过。而且，那原本是我决定在心中埋藏一生的秘密……如果说我将此事说出了口，也就代表着我与苗木，与大家之间，曾经有过如此深刻的羁绊……”

在那之后，苗木只是缓缓地述说着。虽然从他的体力上来考虑明明是不可能的，但苗木仿佛就像在看着走马灯一样，缓缓地、缓缓地述说着其他人并不知道的“回忆”。

“为、为什么苗木诚会知道我所构想的漫画的内容？难、难道说，苗木诚其实是领悟系的特质系能力者！”

“那本漫画……已经完成了哦……我还被拉去帮忙……做一些上色呢……”

“哇啊！给我等等！为啥小苗木会知道我威胁暴力团伙的女孩子收黑钱的事儿啊！”

“因为……我的内脏……也差点给卖掉了啊……”

腹部的伤口自然很痛苦。即便如此，苗木也尽量展现出笑容，述说着快乐的每一日。仿佛这就是取回了记忆的自己所应尽的义务。终于，其他人慢慢开始察觉到，在苗木的回忆中出现的自己，有着仅以知识无法完全说明的生动描写。在那里，原本有着被消除的某种“羁绊”存在。只有十神一人说着“我没可能跟你们这么和蔼相处。说不定你们全员都是串通好的吶”这样的话，否定了苗木的回忆——但至少已经放弃了将苗木单纯地作为一介恐怖分子而进行盘问。

争取到苗木苏醒，述说回忆为止的这段时间，即使这仅仅是无心插柳——但这确实是战刃骸所抓住的，渺茫的一丝希望。

而现在，看着露出了安心笑容的少年，战刃哑口无言。一时之间，她想不到该说些

什么好。斗争结束，她现在已变回了有些不中用的女孩子，眼神不敢直视任何一人，一面露出抱歉的神色，一面从摩托车后座上降下来。而苗木缓缓地对她说道：

“谢谢你……多亏了战刃……我才得救了。”

“……呜！”

伴随着虚弱的吐息，苗木向战刃送上感谢的言辞。而战刃连他的眼睛也不敢看，就像是在自言自语一般。

“为什么……”

“诶？”

“听过雾切的话……你应该知道我都做了些什么吧……”

对于取回所有记忆，且知道所有实情的少年来说，自己想必是会遭到唾弃的背叛者吧。为什么面对这样的自己，还能保持笑容？面对低着头的战刃，苗木的脸上浮现出自己也摸不清头绪的苦笑。

“要这么说也没错……但是……两年来我也被战刃救过不少次……而且……”

他静静地整理了下呼吸，再次向着战刃绽放出笑容。

“果然……还是因为都是一起生活过的同伴吧……不要追寻绝望……而是能够寻找别的道路的话就好了呢……为此如果我有什么能帮上忙的……请一定告诉我……”

“你认为……我到现在还有别的路可走吗？”

“战刃应该怎么办，我自己又应该怎么办，现在还不清楚……但我认为重要的不是找到答案……而是寻找答案的过程。”

是有意为之，还是单纯的偶然呢。在苗木取回记忆的前一刻，在那个保健室中，在与战刃作为江岛盾子进行的对话中，苗木也说了类似的话。与失去记忆、取回记忆无关，这句话就代表着苗木的本质吧。而就在如此确信的战刃面前，苗木正准备将老好人级别的发言继续进行下去。

“所以说，不止是战刃。就算是江岛，现在也还……”

但是，这句话在中途就被遮断了。

“噗噗噗噗噗噗……噗噗噗噗噗噗……”

学园中所有的显示器一齐映出了黑白熊的脸，同时，所有的扩音器中也传出早已听惯的哄笑声。

“继续饰演‘超高校级的黑客’挣扎一下虽说也不坏，但模仿一个连是否实际存在都不明的人，还真是令人乏味。这样下去黑白熊会变成模仿熊，一个不小心就自我存在崩坏了哦。”

听着黑白熊装模作样的声音，雾切朝向监视摄影机的方向问道：

“还真是……承认得挺爽快的啊。”

“像我这样识时务的熊熊可不多见哦？不管怎么说，不二咲从另外的我的残骸中早就发现程序的秘密了吧。”

“果然……那个程序是故意组装进去的呢。”

从战刃那里听到江岛盾子的事迹时，雾切就有了一种预感。如果带有如此程度恶意的人，毫不进行改窜，还故意以提示的方式留下黑白熊体内的程序，那么理由只有两个。一是引导学生们亲自得出“外面世界已经灭亡了，自相残杀的我们其实是亲友”的结论，将大家的希望变为绝望。二是以这个线索为本，让自己的计划破产，期待着他们将自己逼入绝望。就连降临于自身的绝望也能将其转变为愉悦，让这股破灭的绝望甚至影响到周遭的黑暗之子。像这样的人，事到如今还继续演绎着黑白熊，到底有什么样的企图？

“原本是打算以还剩下五人左右时，如果不二咲还活着就能发现的状况为前提而设计好的呐。努力化为泡影的悲伤与空虚感正侵袭着我，但我会打起精神向前看的。黑白熊的词典里可没有后退两个字。”

与摆出警戒态势的学生们相反，喇叭中持续传出明朗到极点的声音。

“好了好了，算上被绑在房间里的腐川的话，大家都到齐了呢……现在开始兴奋不已、心跳不已的特别毕业考试！”

“诶……”

无视开始骚乱的学生们，黑白熊继续说道：

“不用想得太复杂哦？松弛些松弛些。把‘些’换成‘熊’虽然也没关系，但要论可爱程度我可不会输的！”

面对黑白熊莫名其妙的发言，感到烦躁的十神开口。

“你的真实身份早已暴露了……停止这种无聊的小把戏，直接露面吧。”

“怎么，你不知道吗？要将幕后黑手引出天之岩户，可是需要一定代价的哦？不够，远远不够，像这样不上不下的希望与绝望，怎么可能让幕后黑手露面呢？噗哈哈哈哈……”

一番讥笑之后，黑白熊继续开始对“特别毕业考试”进行说明。

“接下来的考试，如果大家合格，就能从学园里毕业……但要是不合格，就只能留级了。不止是转换心情，就连记忆也要重置，再从入学典礼上的自我介绍开始重来一次。虽说人生没有复位按钮，但我可不是人呢。无论硬复位还是软复位都得心应手哦？”

复位一词的意义，在场除了叶隐以外的所有人都已经理解到了。也就是说，将会再一次重新度过这几天的学园生活。无视环顾四周寻求解释的叶隐，石丸毅然指着面前的显示器大喊着：

“给我差不多一点！通过这几天观察已经很明确了吧！我们不管遇到怎样的状况，也绝不会自相残杀！”

“什么！真的吗？”

“简直不值一提！不管有着怎样的理由，这里没人会去夺取他人的性命！”

听着石丸的喊声，在远离大家的地方，有一名脸色苍白少女闪烁着眼神。在轻轻颤抖着俯下身子的“超高校级的偶像”舞园沙耶香的背后，响起了悄悄的声音。

“呐，舞园是什么想法呢？”

“！”

虽然没有勇气转身面对突然涌上的恐怖感，但舞园仍然确信，自己的身后站着一头黑白熊。

“你认为大家真的不会杀人吗？”

黑白熊侧着头看着舞园，用只有她才能听到的声音问道。

“话说回来，为什么昨晚明明没有任何情况，却会跑到苗木君的房间去呢？”

“！”

“难道是不纯异性交往？身为女孩子却前去夜袭，对全国的FANS来说可是背叛行为呢。还是说，你有其他的目的吗？”

“那个是……”

连悲鸣都没法发出，只能一个劲激烈颤抖的舞园。在这里追逼她，破坏她的内心对于黑白熊来说并没有什么好处，它只不过是想看看偶像对自己的本性感到绝望的样子。仅仅基于这个理由，黑白熊进一步逼迫着她。

“呐呐。明明是两年间一起度过的重要的朋友，舞园究竟想对其做什么呢？”

“啊……啊……”

自己昨晚的“决心”，与苗木之前述说的“回忆”相互交错，侵蚀着舞园的内心。然后就在她面临崩溃，即将跪倒在地上的瞬间——以时速168km破空而来的透明球体，轰炸在黑白熊的口中。黑白熊的扩音器遭到破坏，顺势撞在墙壁上不再动弹。回过神来的舞园，顺着球体飞来的轨迹——看到大口大口整理着呼吸，并瞪着黑白熊的桑田。而旁边的叶隐正抓着他的衣领大叫：

“啊啊！小桑田你干嘛！那是我重要的水晶球啊！”

看来是桑田抢过一旁叶隐的水晶球，并将其掷向了黑白熊。

“我也没办法啊！黑白熊那混蛋想要抓舞园做人质啊！”

“那可是三亿、三亿元啊！谕吉的人头数都要超过日本总人口了！”

“根本没超过啦！而且要是外面真的出大事了的话，钱有个屁用啊！如果外面平安无事的话，区区三亿我去美国大联盟赚来赔给你好了！……啊不对，可以的话还是以棒球以外的方式赚给你……”

看着争来争去的两人，舞园轻轻跪倒在地上。

“喂，喂喂！舞园你没事吧！”



看着赶来的桑田，舞园一脸呆滞地发出声音。

“桑田君……”

然后，面对靠近的他，舞园双眼闭上一瞬之后，仿佛下定了什么决心一样抬起头来。

“那个……我……等下有想要对桑田君表白的话……”

“哈！真的？那个，你说真的？”

被“超高校级的偶像”以真挚的目光注视着，桑田一瞬间仿佛忘记了自身所处的状况。

“不止是桑田君……还有苗木君……以及大家……”

舞园下定决心要坦白自己心中的罪孽，但后半段话似乎根本没有传到兴高采烈的桑田的耳中。他踩着轻快的步子回到大家身边，拍着山田和叶隐的后背对周围喊着：

“好啦！不管考试还是什么的都赶快解决掉之后到外面去吧！谁都别想要重置我现在快乐的记忆！”

配合桑田的喊声，显示器中的黑白熊也做出了回应。

“知道了知道了。那么看来气氛也炒热了，就开始毕业考试吧。”

接着，在宿舍区域外面的大神露面，告之了大家一个事实。

“走廊里的黑白熊群似乎有些奇怪。”

为了确认大神的话，大家陆续前往校舍。长长的走廊里，两侧各有五十头左右的黑白熊排列着，而最深处则有一头黑白熊不动如山地站在最中央。这头黑白熊的头上顶着一个奇妙的装置——看上去是比苗木在小卖部的扭蛋机中抽中的“逃脱按钮”大上一圈的同一物体。当大家确认完毕后，校内广播再次响起。



“最深处的我的头上顶着的，是打开正面大门的按钮。如果能在考试开始的15秒以内拿到，就作为毕业证书授予大家。”

太过简介明了的说明，在学生间引起了骚动。而冷静的塞蕾丝则以尖锐的眼神看着显示器里的黑白熊。

“当然，不会是只让我们跑过去拿到这么简单吧。”

“哎呀呀呀，真过分呐。你们觉得我是会阻止大家毕业的坏心眼学园长吗？明明只是想点燃祝福大家成功毕业，而代替礼炮用的烟火罢了。是共计百发，持续20秒的盛大的Patry呢！”

仅凭这句话，在场的聪明人就已经理解了。黑白熊体内有着自爆用的炸弹，它们将会按顺序依次爆炸，在考试开始的同时以爆炎湮没整个走廊。

“十五秒之后，最深处的我也会自我牺牲，为大家献上‘祝福的烟火’哦？顺便说下题外话，那个按钮并没有想象中那么坚固呢。噗噗噗……”

等同于兜了个大圈子说着“一辈子都不准备放你们出去”的“毕业考试”。虽然比起一般的学校是要宽敞一些，但基于入学典礼上看到的炸弹威力来考虑，恐怕整条走廊很轻易就会被爆炎所蹂躏了吧。就算非常幸运地穿过走廊，也很可能因为全身的烧伤而造成休克死。在这之前，也有着吸入热气造成肺部烧伤的可能性。就算以牺牲穿过走廊的一人为前提，也是赢面极小的赌博。但要全员一起穿过走廊也没什么意义。大家的脸上都笼上了绝望的色彩。

“不错哦不错哦，那样的脸，真想拍成纪念照啊。”

在显示器里传出的黑白熊的嘲笑声中，大神跨出了一步。

“让我去吧。虽然只见过一次爆炸，但说不定能够承受住。”

“不行！不行啊！就算是小樱，承受一百次那种爆炸的话……”

面对朝日奈的话，大神轻轻摇了摇头。

“但是，要论可能性的话只有我能办到……”

然后，大和田想起停在宿舍内的摩托车，说道：

“等等，那辆摩托车说不定能够穿过爆炸……那就让我去吧。”

“别冲动。就算摩托车毫发无损，你也不可能平安无事。”

就在大神一众持续着议论的时候，一旁有人面对黑白熊并排着的走廊再迈出了一步。

“由我……去吧。”

“战、战刃！”

苗木虚弱的喊声让少女轻轻回过头来——并朝着苗木低下了头。她知道，为什么黑白熊会提出这种完全属于单方面虐待的提议。

（盾子她，已经开始看着下一场绝望游戏了……反正都要消除大家和我的记忆，在此之前，仅仅是出于捉弄人的目的，想要看看大家绝望的样子吧。）

而且，正是因为熟知盾子的本性，所以战刃才确信，那个逃脱按钮是真货。江岛盾子在赐予他人绝望时，也一定会留下让自己绝望的可能性。假使这场比试真的是学生们获胜了，她就会真的放大家出去。对于江岛盾子来说，这也是一种绝望。就像在黑白熊的程序中留下提示一样，不在哪里埋下让自己破灭的可能性就不甘心。这就是自己的妹妹之所以被称为“超高校级的绝望”之缘由。因此战刃才一度下定决心，必须由自己将其付诸实现，哪怕会赔上这条性命。

不过现在的战刃，则期望着尽可能地活下去，期望着抓住这个原本不感兴趣的世界。这份迷茫是否该用“不中用”一词来表现，她自身也不甚明白。迷茫是因为是想要活着，活下去不断寻找“别的道路”，舍弃将自身委于绝望的过去，选择直面自己的罪孽，并背负着生存下去的道路。而被他人一直称为战斗机器的她的内心，一瞬间沉浸在强烈的不安与恐怖中。生存下去也需要觉悟，这是战刃至今为止完全没有想过的。为了消除这份不安，她以几乎听不到的声音说着：

“那个……谢谢你……苗木君。”

面对为自己指出了“可能性”的少年说出的谢语，可惜并没有传达到苗木的耳中——但代替他听到此话的大神，则皱着眉头说道：

“如果是为了赎罪而准备牺牲自己的话……就算用尽全力我也会制止你。”

这句话中除了严厉的叱责外，毫无疑问还有慈爱的感情。正因为同样是为斗争献上一切的人，面对历经相同的境遇，却拥有自己的所没有之物的大神，战刃抱有稍许的羡慕——她对大神小声地说了些什么。

“……”

“什么……你是认真的吗？”

大神的眉头更加紧皱，而同时黑白熊的声音在走廊中扩散开来。

“那么，考试要开始了哦。准备，开始！”

别说是责难，就连发出疑问的时间都没有。最前端的黑白熊已经开始爆炸，爆音与热流开始席卷着走廊。但战刃直视着场上的爆风，怀着坚定不移的决心，开始了行动。



黑白熊房间

“毕业考试”开始的同时，身为幕后黑手的少女，就将所有的控制集中在持有按钮的那头黑白熊身上，并让自己的视野与黑白熊完全同步。

因为她已经预料到了未来。预料到战刃骸——自己的姐姐，在这种情况下将会采取怎样的行动，将她那超越人类的武器使用能力，运用在哪个地方。然后，在她与黑白熊同步的视界中，果不其然出现了与预测完全相同的光景。

在黑白熊连锁自爆卷起的爆炎之中，削尖一头的铁棒出现，朝着头顶按钮的黑白熊要害——也就是炸弹的起动系统和本体的维持装置重合的一点破空而来。铁棒如同职业箭手射出的弓箭一般划出无比正确的轨道，但世界上可没有能将铁棒当成弓箭射出的箭手。这是名为战刃骸这一超越常人领域的少女，为了给黑白熊，给幕后黑手的少女带来绝望——瞄准在保健室破坏黑白熊所贯穿的目标，以投枪的要领将其投掷出来。远超一般投枪的速度与精密性，而且考虑到这是在爆炎遮住视界的环境下所进行的投掷，称其为超越常识也不为过吧。幕后黑手的少女非常清楚，战刃骸仅凭这股力量，就一直为这个世界带来绝望。除此之外她一无所有，所以才那么不中用。

但是，就连这股力量，也对黑白熊不起作用。

早已预料到对方将在这一掷上赌上一切的幕后黑手的少女，完美地操控着黑白熊的身体，以空手夺白刃的要领将铁棒压制住。由于势头太猛而不得不退下数米之远，但铁棒的尖端终究没能刺入黑白熊的胸膛。

（真遗憾，也就这样了。）

然后幕后黑手的少女将视点切换到其他显示器上。她想亲眼见证，在宿舍门前掷出铁棒的战刃，看到毫发无伤的黑白熊后会露出怎样的表情。更进一步的话，如果在她眼前让最后的黑白熊自爆，将按钮炸个粉碎，她又会笼罩上怎样的绝望呢。在与自己相同的绝望中，找到了希望的不中用的姐姐的末路，她想要将其牢牢地映在自己双眼里。

遵从着自己这样的本能，她将视点切换至还未损坏，理应映出战刃的监视摄像机连接的显示器上——但画面中，只有摆出某种攻击结束后架势的，大神一人的身影。

“？”

脑海中浮现的疑问仅仅持续了1秒。无所不能到绝望般程度的少女，在一瞬间就把握了整个事态，迅速将视点切回黑白熊身上。然后这仅仅1秒的损失，就为江岛盾子带来了小小的绝望。

剩余3秒。

在包裹着走廊的烟尘、火焰与热浪中，“它”如同炮弹一样突进着。在冰冷的表情中，以炽热的双眼注视着黑白熊，更锐利、更快速、更强力，化为撕裂万物的兵器，“它”在绝望充斥的空间中，赤裸裸地展示着自己。

剩余2秒。

以空手夺白刃压住铁棒的黑白熊似乎正要有什么动静——眼前的爆炎忽然被撕裂，“它”已经出现在了黑白熊的面前。跨越无数战场未伤分毫的“它”的肌肤，已裸露在爆风之中，满是伤口与灼伤的痕迹。然而，“它”无所畏惧，寄宿在眼中的光辉丝毫没有动摇。

剩余1秒。

“它”——战刃骸将自身已化为兵器的膝部，顶在黑白熊手中铁棒的后部。遭到冲击的铁棒，其先端如同打桩机一般侵入黑白熊的内部，将起爆装置和主系统撕成了粉碎。

剩余0秒。

百次的爆炸结束。在烟尘弥漫的走廊中，与黑白熊抱在一起滚落在地面的战刃手中，握着平安无事的逃脱按钮。也就是说，她与希望峰学园的学生们，合格完成了毕业考试。

这就是在3秒钟内，黑白熊所品尝到的，小小的绝望。

1F 走廊

“盾子……”

俯视着已经无法自爆，一动不动的黑白熊，战刃开口呼唤着妹妹的名字。接着，似乎通信机能还能够作动，黑白熊的口中响起了混杂着杂音的声音。

“噗噗噗噗……没想到，你竟然会使用那种方法呢。”

似乎变声机能也没有损伤，最终听到的仍然是黑白熊的声音。

“我有点太高估你了啊。没想到，在战斗这一领域中，你竟然会去借助他人的帮助。”



——“当我打出暗号后……以全力的回旋踢，将我送向前方。”

这是爆炸开始前，战刃对大神所说的话。战刃将铁棒掷出后立刻跳起来，将自己的足底重合在大神放出的回旋踢上——在踢击的势头上加上自己的脚力，把“超高校级的格斗家”那超出常人的攻击作为弹射装置，把自身化为一颗炮弹，将自己的身体“发射”了出去。在如同被加农炮射出的强烈重力侵袭下，她也没有失去意识，忍耐着袭向自己的热浪和碎片之雨，穿过被爆风与绝望所支配的走廊。

她相信江岛盾子。江岛盾子的话，一定会预测到自己投掷铁棒，并将其成功阻止吧。然后会前来观察自己绝望的神色吧。如果是自己熟悉的江岛盾子，就一定会这样做。虽然没能预测到变装成妹妹的自己险些被冈格尼尔之枪杀掉——但现在，她已经能正确“理解”妹妹的想法。

面对这样的战刃，黑白熊发出的是嘲笑。

“将后背与命运暴露给他人的情况下进行赌上性命的胜负，既可以说天真也说不上天真……又是这样不上不下的，真是不中用啊。这次我是输给了没能预料到你这种不中用程度的自己。可喜可贺，可喜可贺。”

但是，战刃却摇了摇头。

“不对哦……盾子。”

“哦？”

“要说胜负的话……那个……我们……肯定，从最开始就输了……”

似乎连自己也没有好好整理出语句，战刃一边游离着眼神一边磨磨蹭蹭地说着。

“盾子相信着大家无论对世界如何绝望……也绝对不会相互残杀，所以才消除了大家的记忆吧？跟盾子至今为止让其自相残杀的人们不同……如果不消除记忆，是绝对不会自相残杀的……你是这样相信着大家的吧？”

“你在说什么？”

“所以就是说，那什么……没关系的哦，盾子。总有一天我会恢复大家的记忆，让盾子看到大家的幸福……那个……叫羁绊的那个什么……让盾子好好看着，再让盾子更加、更加地……感受到绝望。”

成功说到最后的战刃，仿佛像是在鼓励对方似地点了点头。而黑白熊听完之后沉默了数秒，接着回应道：

“就算只有这一次，好不容易才胜过了我，竟然只能说出这么冷场的话……你真是有够不中用的呢！你所带来的并不是绝望，仅仅是连绵不断的废柴感觉罢了。”

吐出就像是不服输、嘴硬的借口后，黑白熊保持着一贯的口吻继续说着。

“你们一定还会回到这里的哦？”

“……”

“那个时候，我会招待你们前往美妙的地方哦。在这里折腾的期间，我可是找到了一座有趣的‘岛屿’呢……噗噗噗噗噗……噗噗噗噗噗……”

当黑白熊特有的笑声响过之后——就连电子音也完全消失，黑白熊的残骸彻底陷入了沉默。短时间内，不管怎么呼喊都不会再有反应了吧。因为她已经开始着手准备，准备面向包括这所学园的学生在内的世界上的一切，还有面向江岛盾子自身的，新的“绝望”。

结果，幕后黑手直到最后也保持着黑白熊的形象，没有再以江岛盾子的形象露面，可以说是对于自己给她带来绝望的报复吧。战刃这样考虑着，即将要陷入绝望——但听到身后呼唤着她的名字的同班同学的声音后，她将这股绝望锁在了内心深处。在此之后，她也会将降临于己身的绝望继续堆积在心中吧。为了有一天，能够给江岛盾子带去最棒的绝望时——解放心中堆砌的绝望，与妹妹共同坠入绝望的深渊。

不会让妹妹孤单一人。

结果——那就是不中用的姐姐在孩提时代一直抱有的，最初的希望。

数小时后 大门前

“战刃……你要戴上那个假发走吗？”

进行照合过血型的输血后，苗木开始有了一些回复的预兆。面对他提出的问题，披着变装为江岛盾子的假发的战刃点点头。

“扮演盾子的话……也许就能更加理解盾子的心情吧……”

虽然嘴里这样说，但心中还未整理完毕，口吻仍然是战刃骸的样子。

“而且我……决定了。在外面的期间……不管是对我的仇恨……还是对盾子的

仇恨，全部都由我来承受……虽然在大家清理掉盾子散布在外的黑白熊之前……我不能被杀死……”

“超高校级的绝望”对世界造成的损害，包括金钱、文化和生命在内是不可估量的。通过电视播报，江岛盾子和战刃是其中枢，早已是大家熟知的事。存活在外界的人类中，也有尚未被绝望侵染的人。在他们看来，不管战刃是否解放了苗木一行人，她都是“世界公敌”的一人。更进一步，对于传染了江岛盾子的绝望，戴着黑白熊面具在世界持续着破坏的集团来说，战刃毫无疑问是叛徒。她陷入的这种几乎与全人类为敌的状况，毫无疑问是充满绝望的——但对于战刃来说，或许只不过是些旁枝末节的小事。

“但是……我会尽量努力……不反过来杀死他们。”

“那老老实实去自首不是更安全吗……不对，说不定会被判死刑的……那个，如果能拖长裁判时间，说不定能一直活到老哦？”

对于叶隐的发言，战刃缓缓摇了摇头。

“警察……法律什么的……已经不存在了……”

“真……真的那么糟糕啊？果然还是别到外面去吧？”

叶隐露出狼狈之相，而十神轻蔑地看着他说道：

“愚民给我闭嘴。像你这样的家伙，在里面在外面，命运都不会有太大区别的。”

听到十神财阀崩坏的消息时虽然陷入动摇，但现在的他对着战刃也摆出了刚毅且尊大的态度。

“你可是贵重的战力，现在就让你活着好了。根据你的表现，当我建造出新的世界时，消除你的罪行也不是问题。”

将毁灭世界的罪行一笔勾销，也只有十神才能说出这样的话。

“没这个必要……我也没准备……一个人苟活。”

而战刃拒绝十神的提案后，看着周围的面孔。从做好一切觉悟，一直默不作声的雾切，到刚刚从屠杀者翔变回来，完全搞不清楚状况而慌慌张张的腐川，大家都给出了各种各样的不同反应。回想着与他们共度的两年岁月——战刃将逃脱按钮递给了拥有同样回忆的苗木。

“苗木君……由你按下去吧。”

“诶？我吗？”

“比起我……由苗木君按下去比较好。”

看着一脸困惑接过按钮的苗木，战刃回想起黑白熊的话。

——“你们一定还会回到这里的哦？”

战刃知道黑白熊的话毫无虚假。因为要取回大家的记忆所必需的东西，还留在学园里。“超高校级的神经学者”——松田夜助的研究资料。他留在学园里的资料，才是再生大家记忆的关键。就算没有记忆，说不定也能取回两年间的羁绊。但是若不将治疗方法公布于世，同样的事一定会再度发生的吧。虽说“岛屿”这个词也令人在意，但不管面对如何的绝望，都不能闭上眼睛。

“那么……走吧……”

苗木已经完全想起了外界的现状。以前决定“一直留在这个学园”的少年，现在决心再次回到外面。走到这一步，他内心究竟经历了怎样的葛藤呢。但是，少年并没有向周围示弱，而是下定决心对抗外界的绝望。保护这名少年的希望，就等同于带给最爱的妹妹绝望。

战刃现在仍然不清楚，自己目的的尽头究竟是希望还是绝望。她用双手按住假发的前发，像是不想让任何人看见一般用手腕遮住了脸。是在为所选择的前路是希望而微笑呢，还是在为绝望而哭泣呢。当她放下双手时，已经恢复了一如既往的面无表情，连自己都不知道自己到底摆出了什么样的表情。

与此同时，苗木按下了手中的按钮。与激烈的警报音一起，枪械也被收纳回天花板中。终于，厚重的门扉深处透出了光芒——无限的可能性，包裹着他们与整个世界。

连同希望、绝望，还有不中用的少女心中的思念，也全都平等地包裹起来。

（完）



文 酷洛洛　美编 Juxi

随着SCE对中文市场的越发重视，越来越多PSV游戏都推出了中文版，继此前的《女神异闻录4 黄金版》之后，这次的《小小大星球》同样推出了中文版，本篇攻略将以故事模式为主为大家讲解其中的攻略法，还有各关卡的隐藏收集要素的具体讲解，希望各位都能够集齐游戏中的道具泡泡。

POCKET HALO 光环视频收录

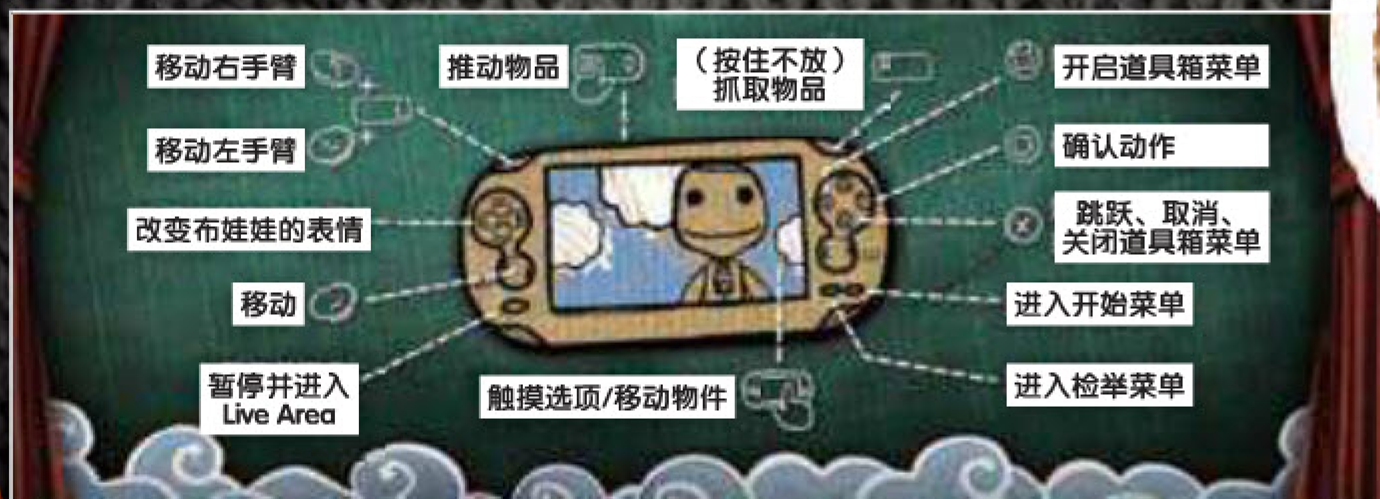
PSV	ACT	动作・平台
小小大星球		
LittleBigPlanet PS Vita		
SCEH	2012年9月20日	港版
1～4人	299港币	对应在线游戏

LittleBigPlanet™ PSVITA™

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

基本操作



游戏的三大模式

故事模式：即游戏的主线故事模式。
社群：进入多人模式的地方。
我的关卡：玩家可以在这里创建属于自己的关卡。

游戏画面介绍



中继点：关卡的中途记录点，一旦玩家在关卡期间死亡或自杀，就会从最近的一个中继点中重生。重生需要消耗一定量的点数，但相对于平时获得的分数，这些点数基本上可以忽略不计，玩家游戏原则上不用更担心耗尽点数而导致游戏结束。

分数泡泡：控制布娃娃接触这些泡泡就会获得一定的分数，分数越多，过关时评价就会越高。

道具泡泡：布娃娃接触这些泡泡之后，不但能够获得分数，还可以得到道具泡泡里面包含的道具，这些道具部分可以用于自创关卡，部分可以从玩具箱中挑出并作为布娃娃的形象素材来使用。

游戏要点

布娃娃的“表现自我”

利用按键我们可以让布娃娃做出各种生动的表情，方向键上、下、左、右分别代表布娃娃的高兴、伤心、害怕和生气四种表情，而连续按下还可以增强表情的夸张程度。而按着L来推动左右摇杆则可以控制布娃娃摆动左右手。前后倾斜PSV更可以让布娃娃点头。

基本移动

虽然本作是一款平台动作游戏，但布娃娃并不只是可以用摇杆左右来移动，我们还可以控制布娃娃在里外移动，而根据玩家按下×键的时间长短，跳跃的高度也会相应变化，按方向键↓+×可以跳落原来站在的平台上。游戏中经常需要利用弹力垫来增强跳跃高度，可以帮助玩家前往原本无法前去的地方，以捡取隐藏在某处的道具。

抓取物件



游戏中按R键不放可以抓取物件，例如推拉箱子，在一些需要解谜的地方经常需要用到。另外R键还可以用来抓住空中摆动的物件，帮助玩家越过不少地方。

触摸屏&背触板操作

游戏中经常出现蓝色的方块，这些方块我们可以用触摸屏来拖动它，许多解谜的地方都需要用到。另外还有一些特殊的方块可以利用到背触板来推出，让布娃娃接着方块走过。

玩具箱

游戏中的玩具箱菜单功能十分丰富，既可以用于解谜，又可以用来更换服装，甚至可以拍摄照片创建自己的贴图素材，玩家可以根据游戏过程中的提示尝试其中的各项功能。



脱逃艺术



游戏中玩家可能会遇到被困在箱子中、或无法继续前进的“卡关”现象，这时可以点击道具菜单最右下角的标记（布娃娃着火的样子），长按后布娃娃就会自杀，并且从中继点重生，使用脱逃艺术不同于意外死亡，不会扣除得分。

迷你关卡

在故事模式中除一般的闯关关卡外，还存在各种的迷你游戏关卡，这些关卡的玩法都各不相同，虽然都不会推进剧情，但是如果为了获得奖杯，那么一定要全部挑战这些关卡哦。另外部分迷你关卡还可以进行多人轮流游戏，不妨和好友一起游玩。



街机游乐场

当玩家完成“木偶星球”的所有关卡之后，嘉年华星球上就会开启街机游乐场模式。该模式中包含各种休闲游戏，玩家完全可以把这当成其他游戏来游玩。

联机的注意事项

注意本作的联机对象是全球玩家，即使不同服务器的玩家联网最后也会连在一起，因此随机寻找进入其他玩家的房间进行联机，一般来说会非常卡，甚至无法正常游戏。为了获得游戏中的联机相关道具，这里建议玩家寻找同为国内的好友进行联机。玩家按START后选择“好友”就可以查看在线上玩《小小大星球》的好友了，玩家可以在PSV系统的“好友”功能中，直接加入对方正在游戏的小小大星球，而后者的加入方式会比前者容易找到一些（前者刚接入联网模式时可能出现无法找到好友的情况）。





故事模式流程+道具收集攻略

游戏全部由5章组成，总体来说流程并不长，甚至可以说是有点短，加上故事模式中除BOSS关卡外所有都是无限生命数，所以玩家不必担心通不了关。不过故事模式中有两个涉及奖杯获得的难点：一个是“毫发无伤”评价，也就是无伤完成关卡，不过由于有无限生命数帮助玩家熟悉关卡，基本上就是熟能生巧的事情；而另一个难点就是“100%道具获得”评价，除迷你关卡以及BOSS关之外，各关卡都存在各种的道具泡泡收集，部分关卡的道具泡泡摆放位置非常隐蔽，因此本篇攻略会有针对地列出各关卡中不好发现的道具泡泡的位置截图，帮助各位收集道具。

有关贴纸解锁机关

不少关卡都存在需要相应贴纸才能开启的机关，这些机关大部分内有道具泡泡。玩家在第一次挑战的关卡发现贴纸解锁机关时，手上一般是没有相应的解锁贴纸的，需要贴纸解锁的机关，一般建议玩家将其余关卡的道具泡泡、甚至协力机关部分的道具泡泡收集完毕后，最后再返回，一般这时候道具箱中就会出现“触发式开关”的贴纸种类，里面就是本关相应的解锁贴纸了。

木偶星球

（完成后开启街机游戏“超导体”）

序章&紧急嘉年华

游戏刚刚开始，就会进入附带详细教学关卡的序章，其中中文版会提供全中文字幕加语音的说明，因此非常亲切易懂，这里笔者就不必详说了。随后科诺尔会给玩家叙述游戏的故事背景，之后就才开始正式的游戏。

头晕脑胀的第一堂课



学习基本移动和跳跃操作的一关，根据科诺尔的说明和视频教学去做就可以了，不用着急，尤其是贴音符贴纸的部分。整体无难点可言，玩家不妨在这里熟悉一下操作。在终点前高台上的道具泡泡，可以先让布娃娃站在蓝色方块上，然后再用触摸屏拖动方块把布娃娃送上去捡取。

收集要点



①在获得该贴纸之前，玩家无法获得本关的毫发无伤，建议之后再回来尝试。



②终点前带“黑桃”标志砖块的背后有道具泡泡。

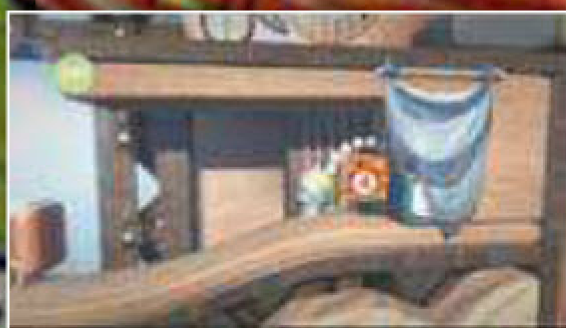
摇摆杂耍

同样是学习关卡，主要学些抓取和摇摆动作，经常利用抓取+左右摇摆到达目标位置，中段可以获得开启迷你关卡的金钥匙。过关依然没有任何难度。中间存在合作区域，如果没有联机玩家的玩只能继续前进。

收集要点




①开始不久“L”字砖块的背后。


②在①之后有个地方需要拉走推车，推车旁边墨绿色砖块的背后。


③第二个摇摆位置不要吊过去，而是故意下去从右边内道进入，下面有多个道具泡泡以及分数泡泡。

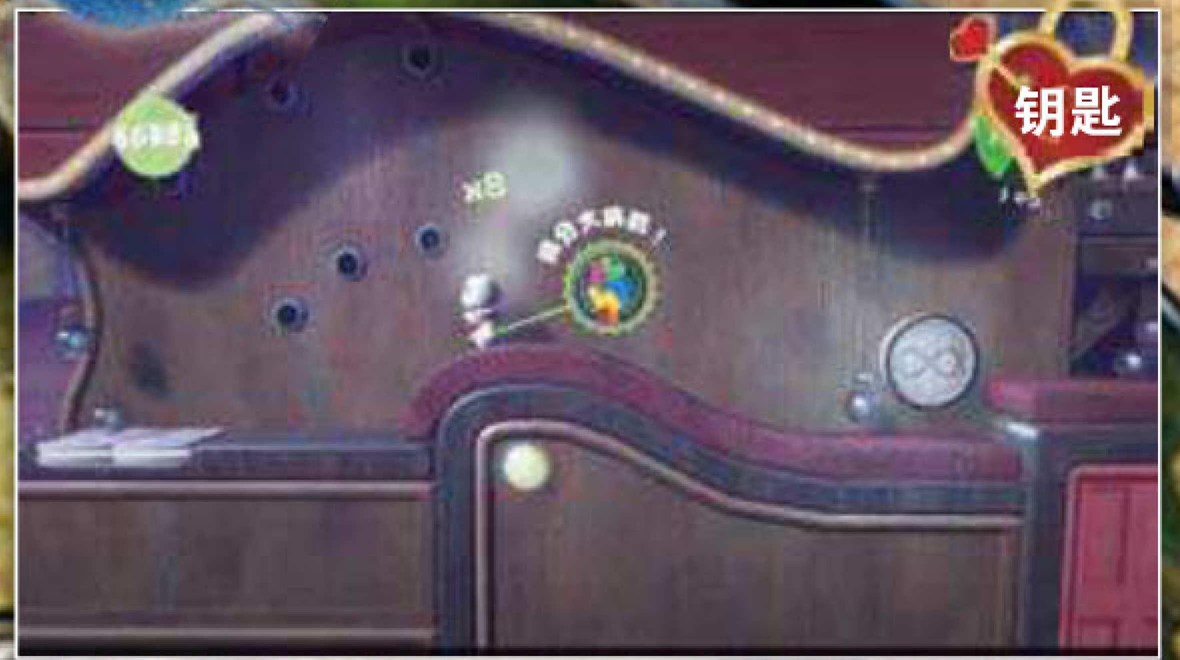

④利用上方的吊球下来，如图左边的有个小房间，里面有两个道具泡泡。

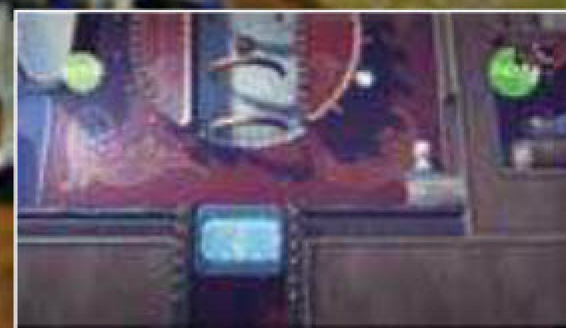

⑤借助风琴机关跳上左边进入，有一个道具泡泡。

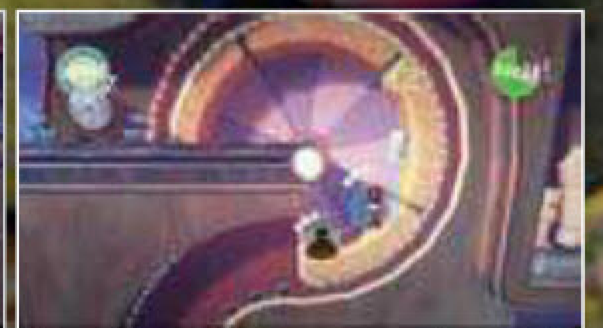

⑥第一个需要2人合作的机关，注意要完成该星球之后才可以进行联网合作，所以刚进入这关的同学可以之后再和朋友过来。


⑦终点弹射台前的两个风琴机关右边有一处需要靠贴图解谜，使用如图的“搭乘券”可打开右边的三块砖头，然后就可以触摸蓝色方块把道具泡泡弹射出来了。搭乘券并非在之前的路上获得，而是在本关的终点前的道具泡泡，因此要获得这部分道具泡泡，需要重新挑战一次。

收集要点




①如图上触摸蓝色的弹簧前面有一个小房间，内有数个道具泡泡。


②此处抓住滚轮不放，旋转一圈会进入左侧的内道捡取两个道具泡泡。


③终点前有两个道具泡泡，不要急着弹去终点，到下面先捡取。

迷你游戏 轻碰大头

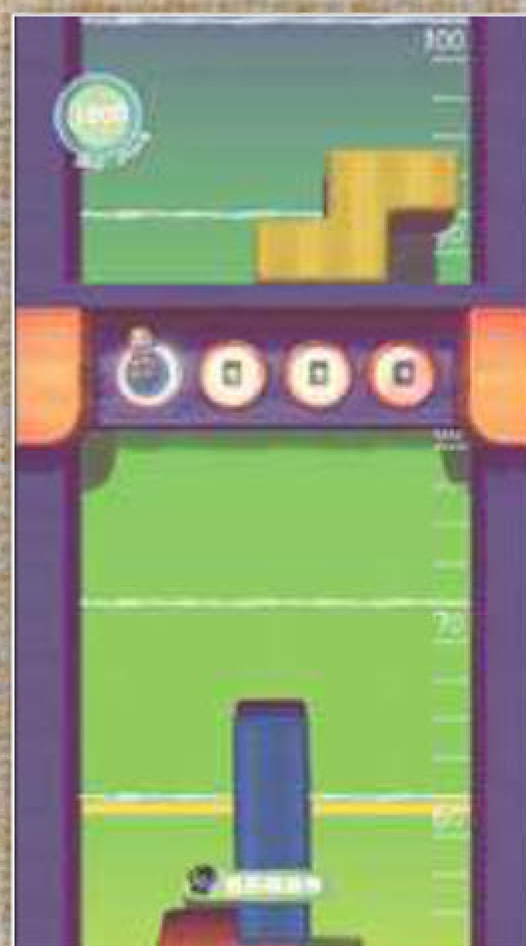
进入条件：在“摇摆杂耍”中获得钥匙。



其实就是打地鼠，而且支持多指触控，玩家大可以平放在桌上，然后用两手一起来打以获得高分数。迷你游戏的最高评价均为3星，本关3星的得分条件为30000，只要“两手并用”，要全取3星难度并不算高。

迷你游戏 筑搭机

进入条件：在“科尔诺的跳跃与摇摆”中获得钥匙。



类似“俄罗斯方块”的玩法，但并不是消除方块游戏，而是要尽可能把方块叠高以获得高分，注意两边并没有边缘，因此如果位置不稳方块就会往下掉。另外本关支持多人游戏，不妨陷害一下同伴。注意高度达到60就会强制计算分数，而每搭一块积木，就会加100分，而3星评价需要在3000分以上，难度不低，要获得高分一定要打好“根基”，开始的方块一定要稳固，不然难以获得高分数。

科尔诺的跳跃与摇摆

本关存在时间限制，不过即使时间结束也不会宣告失败，只是没有附加分数。留意中段有一处单凭跳跃无法越过的尖刺，需要屏幕把蓝色弹簧垫拉过来才可以越过，另外不少地方都需要玩家在半空抓住滚轮，但难度都不高。

古怪宫殿

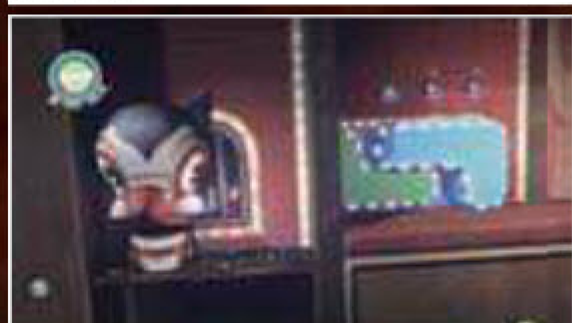
留意这里新增的墙壁机关，墙壁上的计量条蓄满之后就会往前推，把在墙前面的玩家推向地面的针刺。这里也是战斗的学习关，主要是靠跳跃到敌人头顶上破坏它们的泡泡以将其消灭。另外这里也开始需要使用背触板来推出方块垫脚。到达连接关卡后会出现上下颠倒的情况，这时需要拉动周围的机关来回切换。

收集要点

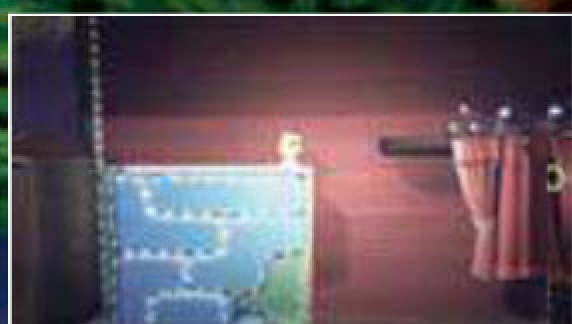



①借助弹簧升上来后往右边靠就可以到达。


②第二个柜子跳跃点的左边有一个小房间藏有道具泡泡。


③把左下角的蓝色方块推进去后可以从里面进去最左边的隐藏小房间，里面有两个道具泡泡。

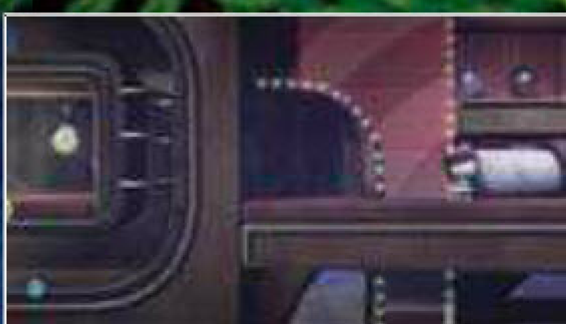

④在一串尖刺和敌人路障前有一个小洞可以往里进去，可以得到两个道具泡泡。


⑤后段堆方块部分，利用推按方块来到顶端后先不要往左走，右边有分数以及道具泡泡。



⑥需要两人协力才能完成，内有道具泡泡。同样需要完成该星球的任务后才能联机。


⑦如图位置先不要往右走，左边有一串分数以及道具泡泡，但要留意机关的时间，避免被推下针刺。


⑧在弹珠装置右边可以穿墙过去，（非常阴险……）这里用对应贴纸可以解开机关捡取4个道具泡泡。

迷你游戏 跳墙生存战

进入条件：在“古怪宫殿”中获得钥匙。

根据墙壁的空洞回避墙壁切换时的前推，由于大部分空洞都不是对准地面位置，所以玩家要掌握好跳跃的时机。3星评价是6000分，其实只要习惯跳跃的时机就不会太难。



危险钢琴

BOSS关，攻击BOSS的方法就是等待钢琴键变成蓝色时随意按下其中一键，之后BOSS就会压向该位置，并且露出帽子里的弱点，当BOSS压下来的瞬间，布娃娃就会被弹起，这时跳跃到其头顶的泡泡就可以对其造成伤害。BOSS除了用身体下压攻击外，还会用身体撞击两侧墙壁，这时撞击方向的墙壁就会喷出熔岩钢琴键攻击玩家，看准时间跳跃就可以回避。重复数次即可击倒BOSS。



孤零大地

（完成后开启街机游戏“触摸迷宫”）

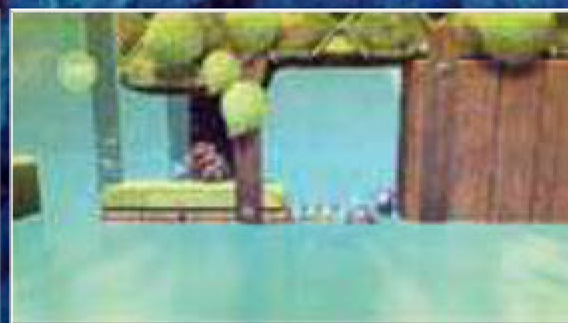
奇幻漫游

本关有不少地方都需要用到触摸屏和背触板来控制齿轮，中段有一处需要把齿轮放上机械上，注意这里是靠左是大齿轮、靠右是小齿轮。之后的水路需要把蓝色方块搬走才能前进，注意最右的方块是如图放置。后段有许多会来回转的齿轮，注意不要被转入内侧尽头，也会直接死亡。另外也多了一些沾有紫色粘液的物体，同样要避免接触。



收集要点


①用背触板推出右上的绿色齿轮，两个道具泡泡就会送下来。


②前进到右边尽头，心形标记的右边可以下水底，把水底的蓝色方块推进去后即可获得道具泡泡。

③从水路上来后左手边可以进入捡取一个道具泡泡。

④③的右边（弹簧垫右边）的水底有一处需要用如图贴纸来开启，开启后获得3个道具泡泡。该帖纸为本关毫发无伤下完成后才能获得。

③此处左边有个小房间，内里有道具泡泡。

④从③上来后，右手边有一个需要贴纸才能解开的机关，内藏3个道具泡泡，触发道具如图。

⑤该此轮的内侧有一个道具泡泡，抓住齿轮转一圈就能够得到。

⑥如图上下升降的平台左边小洞里有道具泡泡。

⑤从③往左走，越过如图机关后可以从左手边跳上机关的上面，从而进入上方的小房间捡取道具泡泡。另外右边中继点上方的道具泡泡也是靠走上机关上面获得。

⑥滚轮背后有个小房间，另外下方右手边也有一个小房间，均藏有道具泡泡。

⑦该机关的左侧尽头有一个道具泡泡。

⑧把齿轮放到如图位置可打开上面的机关，获得道具泡泡。

迷你游戏 百花齐放

进入条件：在“发条花园”中获得钥匙。

其实就是“泡泡龙”，相信不用笔者详述玩法了，区别只是发射器变成玩家的手而已，另外发射点不只是在底端中间，玩家也可以把花拖到左右两侧再发射，所以角度方面选择性会更多。3星评价是6500分，前期玩家可以故意堆方块，然后一次全部打下来，这样分数会更多。后期随着方块下落速度加快，要获得高分数需要一定的运气。

发条花园

本关存在大量的紫色液体，布娃娃难免会死多几次，要毫发无伤通过就需要多熟悉一下地形了。最后一部分会有一个喷紫色液体的机器人从上面追踪玩家，这里不能停留太久。关卡中不少利用触摸屏滑动的机关，部分还涉及道具泡泡的捡取，要熟悉一下。

收集要点

钥匙

①让布娃娃站上下面的蓝色升降板后，快速向上滑动升降板，把布娃娃送上最上方左边的房间。这里有两个道具泡泡，需要多尝试。

②此处需要两人合作才能进入。

搞怪火箭

本关可以使用射击武器“搞怪火箭”，刚开始是教程部分，玩家可以熟悉一下火箭的操作。注意火箭不仅可以攻击，还可以用来破坏紫色的粘液和捡取泡泡。本关的敌人一共有两种，第一种是蜜蜂，它们会对玩家喷紫色粘液，应该一边左右回避一边用火箭朝它方向发射；另一种的炮台，大多需要用火箭绕到另一边来攻击它底部的泡泡。本关隐藏的道具泡泡很少，基本都是靠火箭去捡取。

收集要点

①前段利用弹簧垫上去的路上，可以往右穿墙进去，然后用搞怪火箭捡取图右的道具泡泡。

②此处需要两人以上协力才能打开，里面依然是道具泡泡。

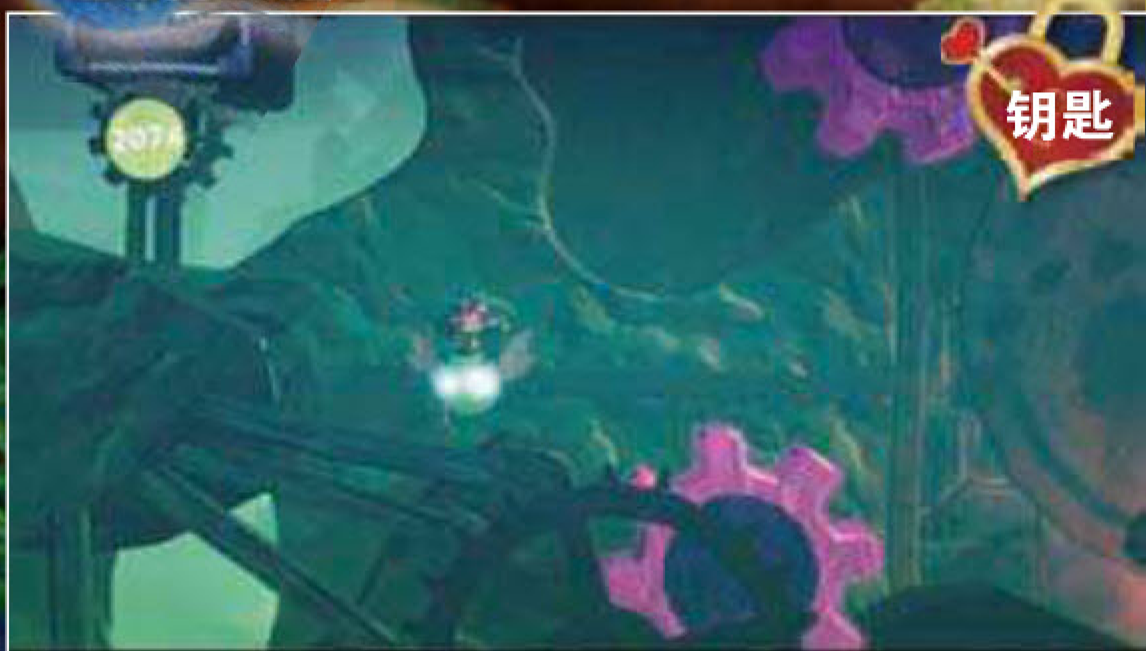

③在本关获得“毫发无伤”的评价后，再回来这里用“铜齿轮”贴纸即可开启，上面的两个道具泡泡要控制火箭去捡取。


④乘坐发条机器人路上有两处需要跳上去的地方，这里都可以用火箭来捡取高处的道具泡泡。

危险矿坑

这里布娃娃会控制飞虫来移动，长按背触板即可控制飞行的方向。开始玩家可能会不太习惯，但习惯操作之后其实本关还是很简单的，另外本关称得上“隐藏泡泡”的位置很少，大多都在窄道旁边的小房间处或者紫色齿轮的附近，很容易发现。

收集要点

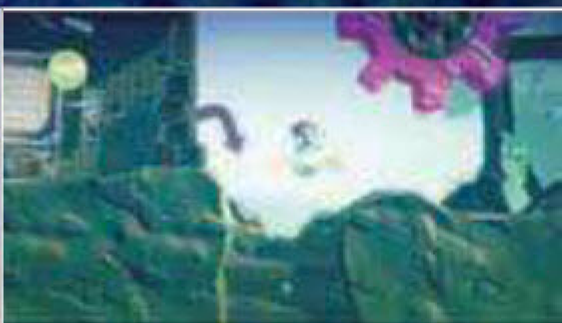


如图左下角进入即可见。


①刚开始的最上方和左边齿轮旁有各一个道具泡泡。


②期间落下熔岩的窄道基本各有一个小房间，其中一个上方还可以进入另一个小房间捡取道具泡泡。


③该中继点左上方有一个小房间，里面有两个道具泡泡。


④从此处往右围着紫色齿轮绕一圈，最上方有一个道具泡泡（由于正上方有风扇，无法从左边上去捡取）。

迷你游戏 蒸汽竞赛

进入条件：在“危险矿坑”中获得钥匙。

摩托艇的赛车迷你游戏，此为单纯的对战关卡，并不涉及星级评价，因此这里就不详细讲解了，玩得高兴就好。（笑）



暴走踩矿车



末尾总是BOSS关，第二章也不例外。BOSS“暴走踩矿车”的攻击方式十分简单，就是一直用矿车撞击玩家，由于其运动轨迹可以根据墙壁的轨道变化来判断，因此很容易判断回避时机，中后期开始会垂直插向玩家站在的平台处，这里注意要离开一定距离，因为BOSS穿过平台的瞬间会掀起左右的平台，若玩家站在那里就会直接掉下去。攻击BOSS的方法是等待它停在墙壁时会打开两边的木板，这时会露出紫色的核心部分，遥控搞怪火箭攻击其核心即可，连续几次之后就能够了结BOSS了。

彩金市

（完成后开启街机游戏“复古航线”）

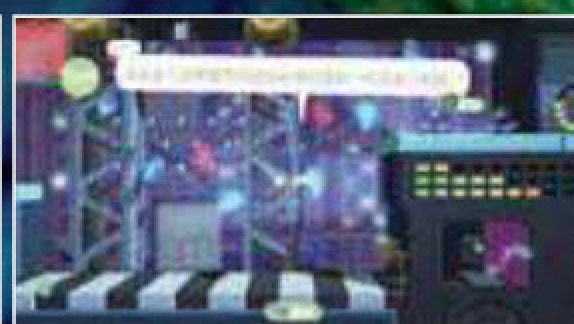
节奏爪勾

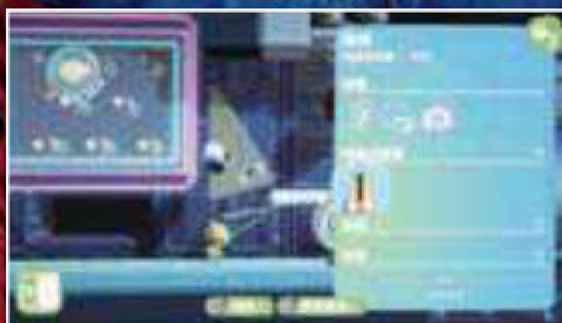
本关玩家可以使用新的装备“爪勾”，只要按R就能够放出绳爪扣住黄色垂吊物。本关大部分机关都需要借助爪勾去解开，但基本没什么难度，玩家大可以在这里熟悉爪勾的操作。

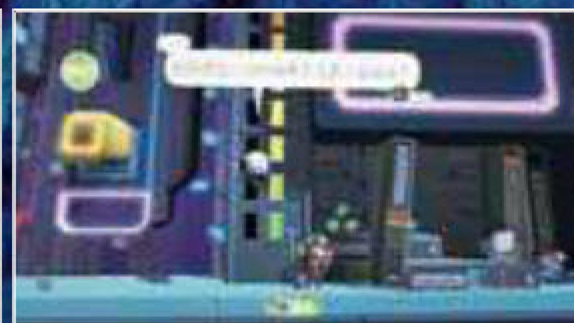
收集要点




①刚开始的左手边尽头有道具泡泡。


②获得爪勾后前面两个垂吊处，右边下方均有道具泡泡，可以故意下去捡取再用爪勾过对面。


③此处需要贴纸解锁以获得道具泡泡，该贴纸并不是在本关获得，玩家可以等待之后获得再回来。


④升降梯的右手边有两个道具泡泡。


⑤捡取如图的道具泡泡有一定技巧，用爪勾抓住右边的滚轮并把绳索拖到最长，当滚轮把布娃娃往上拉的同时收缩绳索，利用绳索收缩的拉力与滚轮的加速上升，然后放开R键让布娃娃飞上半空，直接捡取左上的道具泡泡。


⑥西恩出来时先别进去，右边还有两个道具泡泡。另外与西恩上去后左边也有一个道具泡泡，可以用爪勾拉下来。


⑦如图中继点背后左边隐藏一个道具泡泡。


⑧该滚轮的背后隐藏了一个道具泡泡，十分隐蔽。

迷你游戏 气动球

进入条件：在“节奏爪勾”中获得钥匙。



玩法和桌上冰棍球差不多，其中一方获得5分即为胜利者，可以一机双打，纯娱乐关卡，无评分要求。

废弃工厂

本关其中一个难点是存在一些弹簧垫+滚轮的组合通道，玩家要在弹起之后迅速抓住滚轮转向，否则就会被边上的紫色粘液弄死。另外这里多了一种会在地面翻转爬行的机器，弱点是头部的泡泡，不过一般情况下都无需消灭它，躲开即可。

收集要点



如图位置，另外左边内部的升降梯顶端有3个道具泡泡。


①借助左边的弹簧弹起，然后迅速用爪勾抓住滚轮来向左转向才能到达此处，期间可能会撞上右边的紫色粘液，请多尝试。


②从弹簧垫上来后左手边有需要相应贴纸才能开启的道具泡泡。


③内部升降梯顶端有两个道具泡泡，如图布娃娃的位置（已捡取）。


④从③处前进不远有一处需要两人协力才能打开的机关。


⑤木箱背后有道具泡泡。


⑥进入关卡链接处并出来后，左边木箱的背后有道具泡泡。


⑦借助左右来回晃来增加摇摆的幅度，最后晃到右边顶端，笔者也试了很久才成功，需要一点耐心。

迷你游戏 超级拳击

进入条件：在“废弃工厂”中获得钥匙。



可以支持一机双打的迷你游戏，左右摇杆分别控制两个机器人的移动，两边的四个按键分别对应双方的攻防按钮，先击中对手3次为一次胜利，三盘两胜。十分适合和朋友进行小切磋，和其他对战迷你游戏一样，该游戏没有星级评价。

高科技钻洞机

本关玩家要靠左右倾斜PSV主机来让装入滚动装置的布娃娃移动，按L、R分别可以向左、右两边加速冲刺。本关原则上并没有收集要点的地方，但是由于使用滚动装置速度很快，很可能在路上错过一些道具泡泡，因此不妨慢慢走，反正时间结束也不会算失败，只是没有额外分数而已。等收集齐道具之后再挑战一次获得毫发无伤评价，熟悉道路之后就会很轻松。

收集要点





①中段一处不可逆向的窄道，背后的360度滑到上有道具泡泡。

迷你游戏 弹跳乐

进入条件：在“高科技钻洞机”中获得钥匙。



通过倾斜主机控制布娃娃的空中移动方向，不断利用弹簧垫登上最高的终点处，3星评价为36500分以上，要点是要不中断连锁来连续捡取场景的泡泡，以赚取最多的分数奖励倍率，笔者第二次挑战时最高倍率是×13，基本上一下子就已经拿到3星评价的分数了。另外要注意场景中的红色方块，是会对布娃娃造成伤害的（本关存在“毫发无伤”评价）。

入侵主机

难度相比之前的关卡要高不少，但由于游戏是无限命，因此只要多尝试就可以度过，主要注意的地方是几个激光的机关，需要玩家需要尽快到达目的地。本关隐藏的道具泡泡不多，但个别非常隐蔽，注意查找。



▲例如这里就要利用四周墙壁内凹时进去躲避激光，四个墙壁可内凹的顺序分别为左下、右上、左上、右下，若要获得毫发无伤评价，就要多多练习爪勾的技巧了。

收集要点

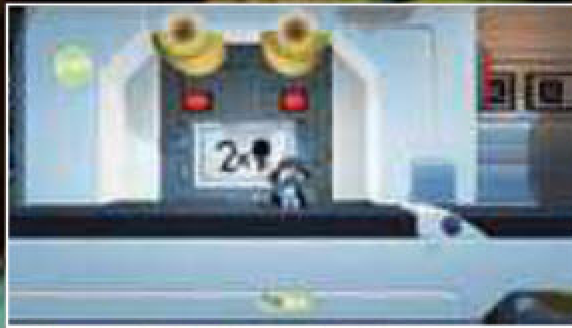




①此处需要如图贴纸来开启，该贴纸在之前就能够获得，无需之后再回来捡取。



②解第三个锁路上的第一个中继点的背后，还要跳一下才能得到，非常隐蔽。

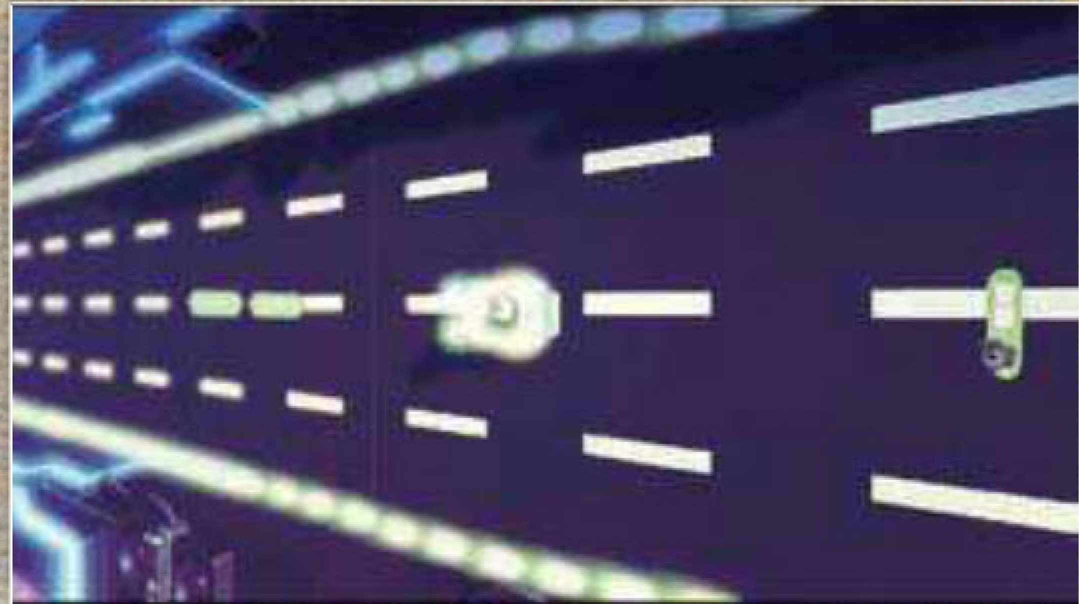


③在解第三个锁的路上，有一处需要2人协力才能开启的机关。

迷你游戏 冲撞赛道

进入条件：在“入侵主机”中获得钥匙。

类似FC时代的赛车游戏，在俯视角的赛道上奔驰。初期赛车为绿色，随着碰撞墙壁或被蓝色赛车撞击会损坏逐渐变红，最后就会爆炸。撞击紫色的赛车不会损伤，可以用L+右摇杆以冲撞破坏紫色赛车，一台300分，另外地面不时还会有紫色的分数点捡取。三星评价分数要求为12000分，关键是要在前期尽量多破坏紫色赛车，如果借助紫色赛车破坏蓝色赛车，还会有额外的加分。到后期随着车速加快，要撞击紫色赛车就没之前容易了，只能靠紫色分数点来加分。



邪恶电脑

借助爪勾不断往上爬以躲开不断上升的激光，爬上一定距离后就要回避BOSS的炮弹，回避结束后用爪勾把它的腿给掰下来即可造成伤害。如此步骤循环3次即可消灭BOSS（最后一次要掰两条腿），注意复活次数有一定数量限制，若超出限制就要重新挑战。这里需要运用不少借助弹簧垫以及滚轮转向的技巧，不过相信各位在之前的关卡都已经使用熟悉了，只要记得大抵的位置，重复挑战几次拿毫发无伤评价也不是难事。



雪橇村

（完成后开启街机游戏"高空塔"）

零件大追击

新物品抓取手套可以让布娃娃用R键抓取黄色的物件，抓取物件时在行走中放开R键则扔出去，扔出去的物件还可以用于捡取道具泡泡。另外手套也可以捡取炸弹，但注意不要搞错时间被炸到。这里大部分机关和敌人都需要使用炸弹来解决，不妨多练习一下。

收集要点



借助上面提供的定时炸弹垫高捡取。


①从起点走到最后端，有一处需要2人协力的机关。


②用定时炸弹推开右边的空心正方块后，继续捡取再到右边炸开左上平台的墙壁，可以捡取里面的道具泡泡。


③此处需要贴纸解锁，内有道具泡泡。


④从红色管道出来后可以进去旁边的蓝色管道到下面捡取三个道具泡泡。


⑤此处墙壁要用上面生成的定时炸弹走下来炸开。

迷你游戏 瞄准靶心

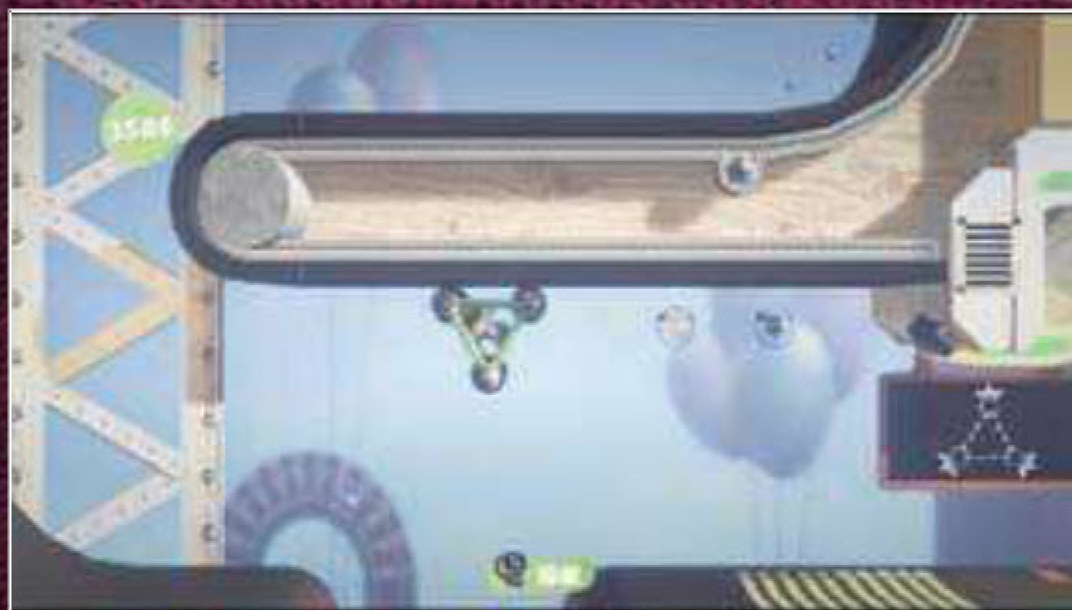
进入条件：在"零件大追击"中获得钥匙。



一机双人的对战迷你游戏，双方在时间之内尽量将自己的3个橡皮圆饼甩到中间的准星上，最后得分最高的为胜利者。没有星级评价。

三轮赛道

本关玩家要驾驶三轮车，该车可以粘贴在任何黑色面的赛道上。因此只要沿着黑色的地方一直走即可，另外本关也是最容易获得所有道具泡泡的关卡，位置都十分明显，玩家只要把黑色赛道都走一次就一定能够拿齐。


▲看似拿不到的道具泡泡只要往旁边绕圈就可以捡到了。

收集要点





①起点便是贴纸的解锁机关，但里面的并非道具泡泡，而是计时的加分奖励。

迷你游戏 玩具坦克

进入条件：在"三轮赛道"中获得钥匙。



非联机情况下无法正常对战的坦克游戏，无星级评价。

临时运输

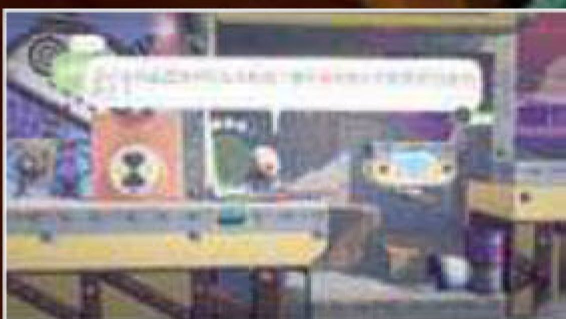
本关要借助场景中的火车不断往前进，黄色的火车可以抓取，蓝色的火车带弹簧垫，红色的火车不能接触否则会直接死亡。要获得毫发无伤，本关的难点在于后期的黄、蓝火车互换，因为火车的节与节之间带电，一不小心就有可能卡在中间被电死，所以后段空中换车时多少有一点运气成分。

收集要点



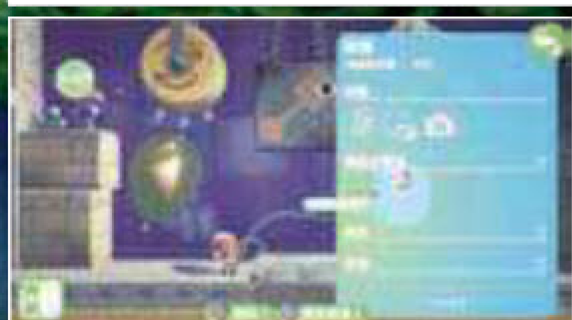
用爪勾抓取右边滚轮时顺便捡取。

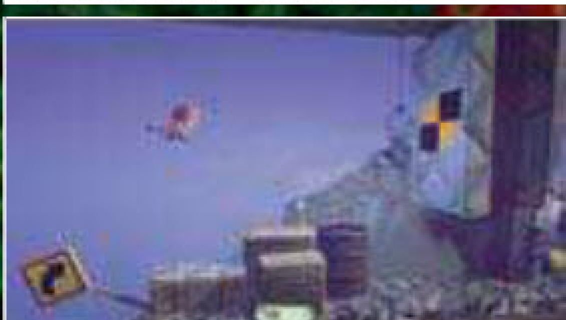

①从刚开始的列车下来就是贴纸的解锁机关，正确贴纸在⑥的道具泡泡中。解开后是开启本关的计时得分奖励。


②蓝色浮台下方内侧有两个道具泡泡。


③借助此处的列车绕一圈可以捡取半空的3个道具泡泡。


④借助浮台到中间之后，再把浮台往上升，然后登上左上角，边上的弹簧垫会让布娃娃捡取一个道具泡泡。


⑤关卡中段的列车上来之后右手边有贴纸解锁机关，解开后可以获得左右各2个道具泡泡。对应贴纸在本关，收集本关的其他泡泡后在回来挑战一次即可。


⑥接近终点的这一个道具泡泡，要靠之前列车的惯性直接甩到最顶端，列车有三节，只有中间那一节才可以正确甩到道具泡泡的所在位置，该道具也是本关触发贴纸解锁的其中一张贴纸。

迷你游戏 直升机丢掷

进入条件：在“临时运输”中获得钥匙。

支持最多四人对战的迷你游戏，玩法相当于丢铁球，左摇杆控制直升机、右摇杆控制铁链的长度，丢的距离越远，分数越高。3星评价为2500分，高分的要诀是开始旋转时应把铁链调到最长，即将甩出前再缩短铁链，以增强加速惯性，另外投掷的角度最好在30～45度左右，太高或者太低都拿不到好的分数。



热爱金属

本关玩家要不断往前逃走以回避左边巨型机器的攻击。整体由两部分组成，前部分玩家需要多利用触摸屏来挪开蓝色的方块以开通道路或制造弹簧垫；后部分主要用抓取手套清除灰蓝色的方块避免阻碍前路。本关的道具泡泡均可见，除协力部分外都可以利用弹簧垫等方式捡取，即使玩家捡取不到，有时候巨型机器也会将其从平台拆下来，或者复活时直接站在有道具泡泡的平台上，因此除协力部分外没有什么难度可言，但注意有复活次数限制。该关卡流程较短，只要多挑战几次熟记机关的出现顺序，要获得毫发无伤也不是难事。



收集要点


①第二部分有一处需要两人协力的地方，把队友扔进通道里即可，但机会只有一次，对联机双方的网络要求非常高，建议由房主负责丢队友。



幽灵豪宅

（完成后开启街机游戏"萤火虫导航"）

阳光与影子

本关基本上是借助各种触摸的手段与阳光夫人解开各种机关，另外由于本关光线较暗，不少道具泡泡的位置都不明显，玩家需要根据下面的具体位置仔细观察。



收集要点



借助背后的仓库下来捡取。

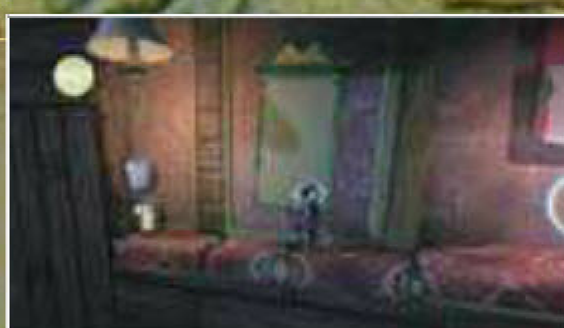

①需要从右边的房间走进去，里面一共有四个道具泡泡，不要拿漏。

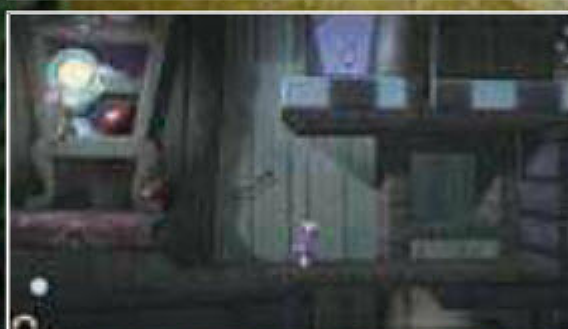

②在①的右边有一处需要贴纸才能解开的机关，有两个道具泡泡。


③从旁边的桌底往里面进，有一段楼梯走下去捡取图中2个道具泡泡。


④从右边的空位往里走可以到达左边捡取两个道具泡泡。


⑤在④的右上方的升降台右上还有1个道具泡泡。


⑥一处需要贴纸的解锁机关，否则无法捡取左边的2个道具泡泡。


⑦来到如图位置，先不要往上走，当升降梯上升时，下面会出现一个内道，进去可以送下去，捡取2个道具泡泡。

迷你游戏 僵尸弹跳乐

进入条件：在"阳光与影子"中获得钥匙。



有点小意思的迷你游戏。玩法十分简单，地面上会有5个到处走的僵尸，玩家需要用触摸屏把它们弹起来捡取半空中的水果、甜点等食物以获得分数。3星评价为4000分，整体难度一般，高分要诀是多看准半空水果的漂浮时机，并迅速把对应位置的僵尸弹上半空，没事的时候也尽量弹起这些僵尸，僵尸飞行途中也会获得少量分数，并且有可能刚好在它们掉落地面时碰到刚刚刷新的水果，以获得分数。

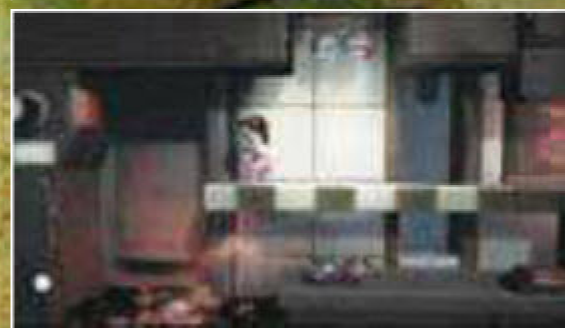
不开心食谱

本关要点有两个，一个是借助弹簧垫把起司球送到对面，一个是利用棉花糖不断将火炉的开关关掉。主要考验玩家的抓取以及投掷技巧。留意这里的两只机器人的击落都与道具泡泡有关，不要躲过就算了。

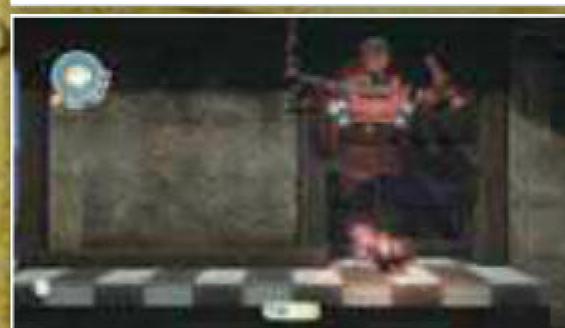
收集要点

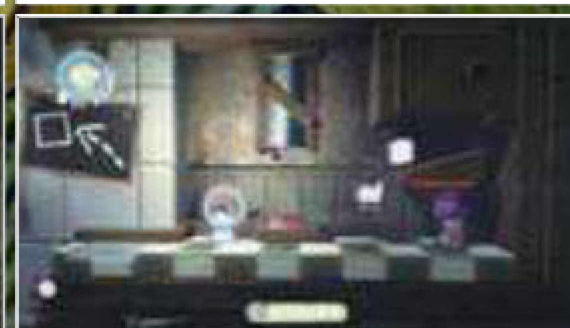

①拿着之前按开关的棉花糖到对面，然后扔到左上角把泡泡给打下来。


②上去后用左边的棉花糖把图中的机器人给破坏掉，之后左边会掉落一个道具泡泡。


③又是一处2人协力机关，具体解法如图。


④2人机关右上方有条分岔路，下面就是道具泡泡。


⑤和②一样借助之前开机关的棉花糖将机器人破坏捡取道具泡泡。因为火炉机关有两个，过程会比②要复杂一点。


⑥从⑤往右走，这里用棉花糖可以粘住最右边的红色按钮，拉下来就有道具泡泡。

⑦从⑥打开左边的机关上去，左手隐藏有贴纸的解锁机关。

⑧与⑥同理。

⑨到滑道的时候不要急着下去，停下来跳到上面可以捡取3个道具泡泡。

⑩面包机上面可以捡取多个道具泡泡。

高压地窟

场景大部分由熔铁组成，玩家大多数是和上升的熔铁竞赛，这里新增电锯机器人，弱点和其他机器人一样在头顶的泡泡上。最后一段要运用触摸屏打开机关方可前进，本关要毫发无伤有一定难度。

收集要点

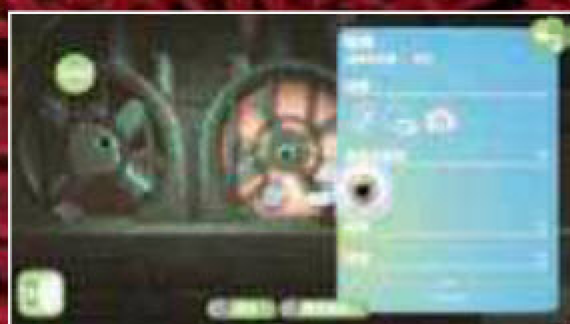




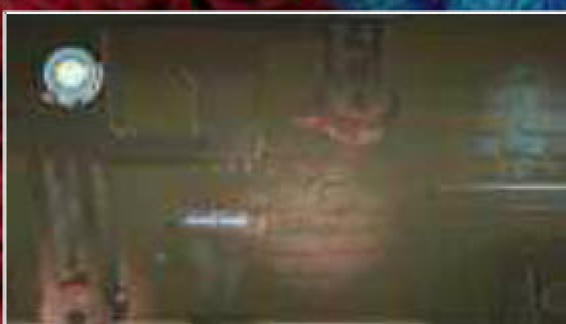
①刚开始左边有个小房间，里面有2个道具泡泡，里面有弹簧垫，上去后可以捡取刚开始顶端的2个道具泡泡。



②右边需要2人协力才能打开并捡取其中的道具泡泡。



③两个电锯机器人的左边有一个贴纸解锁的小房间，内有5个道具泡泡。



④此处利用滚轮摆到左边，尽头有一个道具泡泡。



⑤其实中继点右边不是墙，内有楼梯+弹簧垫让布娃娃上去……

迷你游戏 眼球迷宫

进入条件：在“高压地窟”中获得钥匙。



其实就是平衡球游戏，通过倾斜PSV来控制眼球滚动，并最终送去终点。该迷你游戏的3星评价为23000分，要诀首先是要毫发无伤地通过本关，其次每一个地方都不能够拖太慢，这样才有机会达到目标分数，难免要多尝试几次。

重生站

这里主要说说其中两种机器人的解决方法。这里前段路有一个机器人表面看不到弱点的泡泡，但其实只要将其左右的橡胶拉下来就可以看见弱点，而后段另一个激光机器人会根据玩家的所在位置向下发射激光，当发射时左右作为保护的激光就会消失，这时就可以攻击其右边的弱点泡泡。另外本关的机关有少量解谜成分，不过难度低得可怜，这里就留给玩家慢慢体验了。



▲后段路的机器人有激光保护，只有在其射击时才会停止左右的激光。

收集要点





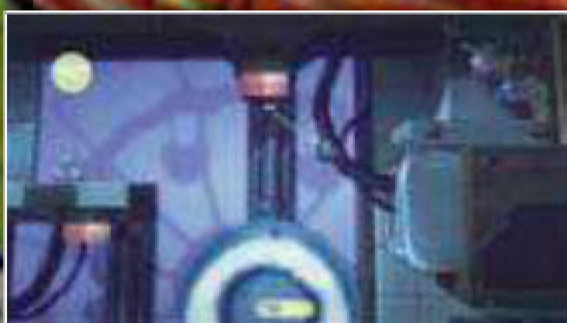
①该平台下跳可以得到一个道具泡泡。



②从①上去后可如图走进内部，里面有一个橡胶可以给爪勾降下去捡取2个道具泡泡。



③借助右边墙上的弹簧垫反弹至左边高台前，应利用滚轮晃至右边的缺口，可以捡取2个道具泡泡。



④后半部开始不久，借助橡胶上去后右边有2个道具泡泡，不用急着往左走。



⑤左下的房间放有两个道具泡泡（图中已捡取），另外左上角是一个贴纸解锁机关，里面有3个道具泡泡。



⑥从⑤来到右边平台，其实该瓶子里藏有一个道具泡泡，很不明显，另外后段路还有一个相同放置的道具泡泡。

迷你游戏 抓狂分类

进入条件：在“重生站”中获得钥匙。



利用触摸屏调整画面上的挡板，让乘坐不同颜色救生圈的空空怪落进相应的颜色通道中。整体节奏比较慢，只要搞清楚各机关调节后的走向并预先判断，要获得三星的24000分评价其实很容易，笔者一次就成功了。

邪恶魔掌

本关由两部分组成，第一个BOSS是巨型激光发射器，第二个BOSS是巨型机器人，其中第一个BOSS规律较第二个BOSS多，因此要获得毫发无伤，第一个BOSS阻力会大一点。下面小编已经列出两BOSS的行动规律以及对策，只要照着规律去玩，要获得毫发无伤不是问题。

第二个BOSS



▲玩家的攻击方式。

1.闪电球攻击，在传送带中间的盲点回避。
2.激光直射，靠右边尽头回避。
3.闪电球攻击，同1。
4.激光直射，这次靠左边尽头回避，最后会制造坑洞，往前跳开即可。
5.BOSS露出弱点泡泡，借助传送带上出现的弹簧垫跳上半空抓住橡胶，然后接触泡泡即可对其造成伤害。
6.BOSS向前方连续制造坑洞，注意坑洞的距离并不完全相同，连续向前跳跃予以回避。
7.激光直射，这次要等待上方的橡胶出现时半空抓取晃到右边，不要过于提早，不然可能会掉落下面的电网上。
8.闪电球攻击，射击次数加倍，但盲点依然存在，很好回避。
9.激光直射，同4。
10.向前方连续制造坑洞，注意最后需要利用半空的橡胶晃到右边。
11.BOSS露出弱点，同5。
12.激光直射，同7。
13.闪电球攻击，同8。
14.激光直射，靠左边回避即可。
15.连续制造坑洞，需要晃两次橡胶。
16.紧接着15跳上木箱后的激光直射，同7，这次橡胶出现比较慢，抓取时不要心急。
17.闪电球攻击，同8。
18.激光直射，靠左边回避。
19.BOSS露出弱点，这次击中后即可将其消灭。

第二个BOSS



1.一开始会用追踪导弹攻击玩家，不过也很容易躲。
2.之后BOSS会用激光扫射，往两边跑即可。
3.用触摸屏拉动机器人的嘴部蓝色方块，对其造成一次伤害。
4.BOSS继续用导弹攻击，玩家这时获得强力手套，可以用R键接住导弹，然后扔到左右“X”标志的方块处，切勿在不走动的情况下放开炸弹，很容易在原地爆炸。
5.所有箱子破坏后BOSS会用激光攻击，继续往两边跑，激光完毕后继续拉动其嘴部的方块，对其造成伤害。
6.重复第4、5步骤，区别只是平台会左右摇晃，最后两边的弹簧垫位置都会被破坏，之后可以看通关画面了。

玩后感

故事模式只是游戏的冰山一角，有机会小编会和大家讲述游戏中的各迷你游戏。本作的联机模式非常人性化，这点实在值得一赞，另外游戏的精髓其实是在“我的关卡”中，这部分只是教程就已经有37个，估计玩家都看懂之后，不只是会创造关卡，还会自己做游戏了……





文 苍穹 美编 咕噜

戦国無双 Chronicle 2nd

3DS	ACT	动作·一骑当千
战国无双 编年史 2nd		
战国无双 Chronicle 2nd		
Koei Tecmo Games	日版	2012年9月13日
1～2人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信

作为大受好评的3DS首发游戏《战国无双 编年史》的续作，本作包含了前作的大部分内容并进一步扩充，追加了新关卡、新模式并对应本地联机，可谓一款内容丰富厚道的“猛将传”。由于这种特殊性，前作的关卡任务攻略这里就不再浪费篇幅了，请读者们自行查看《掌机王SP》154、155辑或《3DS专辑》第1辑上的相关内容。另外因为时间关系，猛将演武的关卡攻略将在下辑“研究中心”中再做补完。

系统详解

模式介绍

无双演武：即故事模式，也是游戏最主要的模式。本作增加了分支路线的设定，根据玩家在剧情中的选择会进入不同的章节，关卡的具体开放条件请参看后文攻略部分。

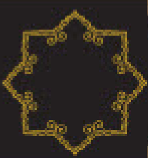
猛将演武：相当于挑战模式，每个关卡都有不同的规则，玩家的目的除了顺利过关外更要追求高分。不同的评价可以得到不同级别的奖励道具，部分关卡支持本地联机，玩家的成绩还可以上传至网络进行排名。

通信：本作对应邂逅通信和无意识通信。在此可以设置“いつの间通信”的开启或关闭。“すれちがい通信”的主要功能是选择一把武器供其他玩家购买，官方利用无意识通信提供的“受信武器”也可以在此购买。而“ダウンロード购入”则用于在线购买本作的相关DLC，需要连接网络才能使用。

宝物库：“战历”可供查阅自己的战历拼图和邂逅通信得到的其他玩家资料。还可以在此欣赏已经收集到的任务、事件、影像、结局、BGM等内容。

战国事典：查看战国武将、战场的典故资料。

各种设定：进行游戏的操作、音量等各项基本设定，或手动存档/读档。提醒一下玩家如果觉得战斗中不断跳出的任务情报很影响节奏，可以把“环境设定”中“ミッション演出”设置成OFF。

 画面解说 



①当前操作角色的基本状态，从上到下依次为：体力槽、无双槽、练技数、练技槽
②局部地图
③当前连击数
④当前任务相关信息，有武将或士兵的击破数、剩余时间等，点击“Mission”后可查看详细资料
⑤敌我双方的士气
⑥玩家操控的角色头像，点击后可进行切换
⑦战场全局地图，点击后可向 AI 同伴下达指令
⑧点击后打开情报履历
⑨点击后打开战技列表

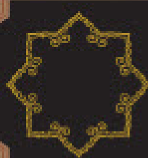
 基本操作 

按键	动作
滑杆	角色移动
↑	吹口哨叫马
X	蓄力攻击 /（骑马冲刺时）跳跃
Y	通常攻击
A	发动无双 /（按住）积蓄无双槽
B	跳跃（4 名忍者可以二段跳）/ 上、下马 /（按住 L 键配合滑杆）跳步 / 影技 / 受身
L	防御 /（按住配合滑杆）防御移动 / 受身
R	（配合 Y 键）特殊技 1/（配合 X 键）特殊技 2
L+R（连打）	锷迫（即拼刀）
START	打开菜单

注 1：本作对应 3DS 扩张滑杆，装上后右滑杆可以用于调整视角，ZL 和 ZR 的功能则与 L 和 R 一致。

注 2：点击下屏幕的头像可在几名角色间进行切换（受创硬直时无法切换）。点击中央地图可以对 AI 控制的其他角色下达指令，令其前往指定地点。

注 3：本作中追加了 AI 同伴的“方针”设定，具体为点击下屏地图后按 X 键在“进军”和“待机”间切换，前者时同伴在击破目标后会主动向附近的敌人进军，后者则在击破目标后原地待命。

 进阶操作 

C 攻击 & 特殊技

“《无双》系列”粉丝们非常熟悉的 C 攻击在本作中同样适用，在 Y 键通常攻击的不同阶段按下 X 键就能就能派生出纷繁的招式，有些是锁定单人的连续攻击，有些则是适合突出重围的大范围攻击。随着角色等级的提升，能够使用的招式才会逐渐增加。游戏中角色分为三种类型：通常攻击型、蓄力攻击型、特殊技型，不同类型的角色 C 攻击的组合方式也有所不同，具体可以在“アクション详细”中查看。从《战国无双 2》开始加入的特殊技系统健在，这是武将们各自拥有的独特招式，有着或强化、或回复的不同功能。通常攻击型和蓄力攻击型的武将按 R 键就能直接发动特殊技，而特殊技型的武将拥有两种固有特技，需要按 R 键配合 X、Y 键使出。X 键的特殊技分为两段，R+X 为第 1 段、R+X+X 为第 2 段；Y 键的特殊技分为三段，R 为第 1 段、R+Y 为第 2 段、R+Y+Y 为第 3 段。比如服部半藏 3 段 Y 键技可以放出 3 个分身、井伊直虎的 3 段强化效果最为明显，当然段数越高、发动特殊技时所需的时间也越长。下面是全部角色的特殊技效果。



TIPS 游戏只能同时存在两个存档，想要开新档的话只能在“はじめから”界面按 X 键进行删除。

武将名	类型	特殊技
自创男主角	蓄力攻击型	R：强化武器攻击
自创女主角	通常攻击型	R：强化属性攻击
真田幸村	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的突进攻击
前田庆次	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人攻击力下降
织田信长	特殊技型	R+Y：强化武器攻击
		R+X：用气场展开屏障
明智光秀	通常攻击型	R：进入架构，此状态下受到攻击会即刻反击
上杉谦信	通常攻击型	R：获得毗沙门天的加护，攻击力提升
阿市	蓄力攻击型	R：我方体力徐徐回复，成功后自己的无双槽回复
阿国	蓄力攻击型	R：我方的能力值提升，成功后自己的无双槽回复
女忍者	蓄力攻击型	R：隐身，此状态下的攻击更加强力
杂贺孙市	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
武田信玄	特殊技型	R+Y：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人气绝
		R+X：自己的能力值提升
伊达政宗	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
浓姬	特殊技型	R+Y：在地面上设置炸弹
		R+X：令周围的异性气绝，自己的无双槽回复
服部半藏	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R +X：使用攻击忍术
森兰丸	蓄力攻击型	R：攻击力、攻击速度上升，防御力下降
羽柴秀吉	通常攻击型	R：金钱掉落率上升
今川义元	蓄力攻击型	R：通过装死令自己的无双槽回复
本多忠胜	蓄力攻击型	R：自报姓名令无双槽回复，并把触碰到的敌人弹飞
稻姬	特殊技型	R+Y：用弓箭进行连射
		R+X：攻击时发射的弓箭数量增加
德川家康	通常攻击型	R：用大炮进行射击，攻击时可以缓缓移动
石田三成	特殊技型	R+Y：在地面上设置陷阱
		R+X：展开龙卷风般的屏障
浅井长政	通常攻击型	R：发动奥义时全部攻击都附带属性
岛左近	特殊技型	R+Y：发动大范围的属性攻击
		R+X：发动援护射击
岛津义弘	通常攻击型	R：攻击力上升，防御力下降，能把触碰到的敌人弹飞
立花誾千代	通常攻击型	R：强化武器攻击
直江兼续	特殊技型	R+Y：自己周围出现旋转的护符
		R+X：展开结界令敌人的行动迟缓
宁宁	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R+X：变身成为离自己最近的角色
风魔小太郎	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人防御力下降
前田利家	通常攻击型	R：攻击时发生风刃
长宗我部元亲	蓄力攻击型	R：放出受到音波攻击后会爆裂的方块
加拉夏	特殊技型	R+Y：使出魔法攻击
		R+X：展开魔法屏障
柴田胜家	蓄力攻击型	R：攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的回转攻击
黑田官兵卫	特殊技型	R+Y：增加妖气之球的数量
		R+X：展开能令无双槽回复的结界
立花宗茂	通常攻击型	R：防御性能强化，防御时能用盾牌发动反击
甲斐姬	通常攻击型	R：自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	通常攻击型	R：投掷会发出烟雾的炸弹，在烟雾中攻击时附带属性
竹中半兵卫	特殊技型	R+Y：反弹来自前方的攻击
		R+X：浮在空中进行高速移动
毛利元就	特殊技型	R+Y：改变攻击时发射的飞矢性能
		R+X：发射令敌方能力下降的飞矢
绫御前	通常攻击型	R：我方体力槽回复、防御力提升，成功后自己的无双槽回复
福岛正则	蓄力攻击型	R：挑衅敌人，敌方的防御力下降、攻击力上升
藤堂高虎	通常攻击型	R：给攻击附加冻牙属性
井伊直虎	特殊技型	R+Y：强化攻击、攻击范围扩大
		R+X：降低敌方的攻击力和防御力
柳生宗矩	蓄力攻击型	R：发起挑衅，此状态下受到攻击会即刻反击

影技&无双

从《战国无双 3》中新引入影技系统是破防的绝佳招式，当玩家的攻击命中敌人的瞬间，按下 B 键消耗 1 个练技就能立刻发动具有破防效果的影技，若命中持有盾牌的兵长，盾牌将直接损毁。蓝色的练技槽在攻击命中敌人时会慢慢累积，连击数越高、积累得越快。当装备着拥有“骑神”效果的道具骑马时，练技槽也会自动增加。练技槽暂满 1 条后练技数增加 1，最多 5 个。

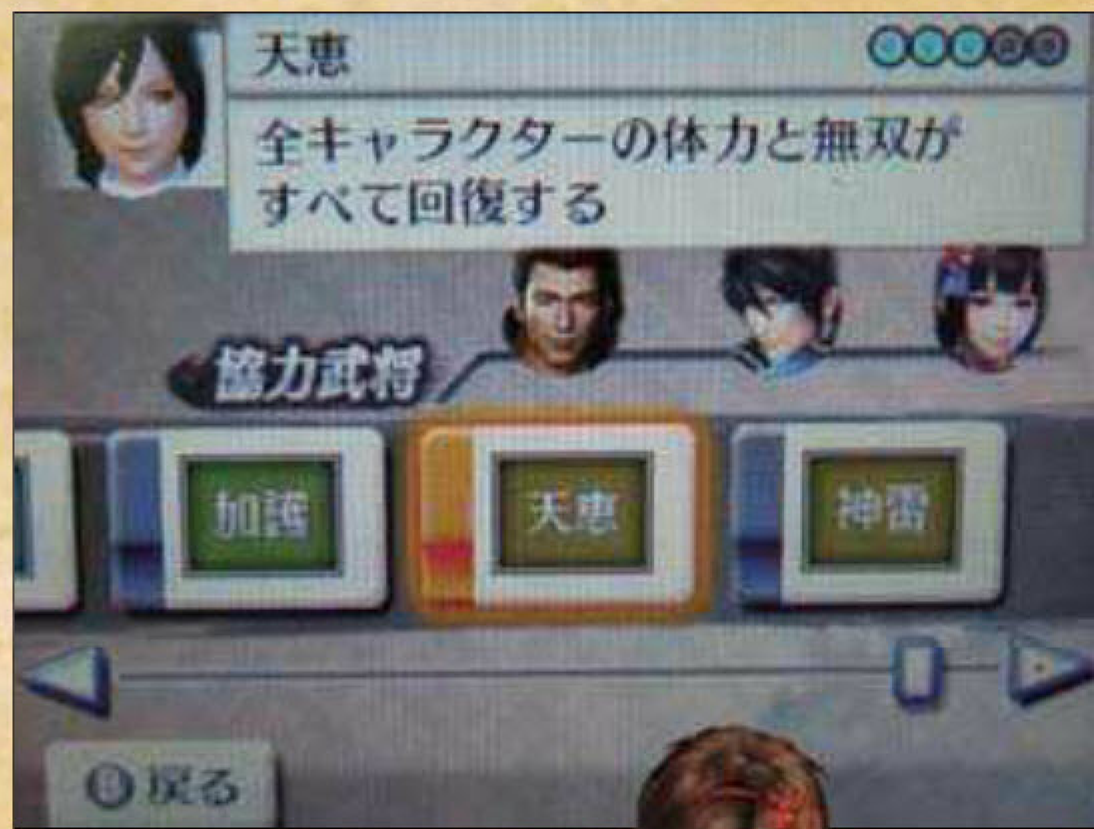
红色的无双槽最多能有 3 条，在玩家给敌人造成伤害或自己受到伤害时会慢慢积累，体力槽变红时则会自动增加，在无双槽不满 1 条时按 A 键也可以主动积蓄。按 A 键消耗 1 条无双槽便能发动无双，发动过程中角色全身无敌、连击数也不会中断，玩家可以选择继续按 X、Y 键进行连续攻击或是按住 A 键使用必杀攻击。本作中的无双分为 4 种：1. 无双奥义——通常状态下发动的无双，没有附加效果；2. 无双秘奥义——红血状态下发动的无双，攻击威力比通常状态更强，且招式自带“红莲”属性；3. 无双最终奥义——与临近的同伴一起发动的无双，攻击威力比通常状态更强，且招式自带吸收体力的效果；4. 无双奥义・皆传——拥有 5 个练技数时才能发动的最强无双，招式结束后练技槽全部清空。



战技

战技是“《战国无双 编年史》系列”特有的系统，每名角色初始时只有1种战技，在阶级提升至 20、40 时还能各习得 1 种新战技。玩家在战斗中点击下屏幕右下角的图标，消耗相应的练技数就能发动效果各异的战技。这一系统在高难度下挑战各种任务是必不可少的，比如“神算”能有效延长限制时间、“乱舞”能快速提升连击数，“恐慌”则是玩家突入敌方阵地时降低威胁的重要手段。因此在装备方面，刻意选择有“练技增加”效果的道具可以大大增加战斗中使用战技的机会。

除了个人战技外，游戏中还存在着多人一起使用的协力战技，首先要求玩家所选用的 4 名角色间存在特定的组合，并需要全部参与角色的练技数都满足条件才能发动。当然如果组合中的某位角色败走，本战中便无法发动协力战技。下面三个表格依次是全部战技的效果一览、角色所能习得的战技以及协力战技的特殊组合。除了写明效果是针对我方全军的战技外，其他战技都是对玩家当前操作的角色而言的，比如让其他角色发动“觉醒”给当前操纵的角色补充 2 个练技数、进而实施下一步战术。另外本作中“梦幻”的效果做出了更改，不再是前作那个鸡肋的“随机战技效果”。





TIPS 本文中对于几个纯假名角色的译名为：阿市（お市）、女忍者（くのいち）、宁宁（ねね）、加拉夏（ガラシャ）。

战技一览

战技	消耗	效果
猛攻	2	30 秒内攻击力提升
连舞	1	30 秒内连击数增加量提升
狙击	3	30 秒内矢和铳的攻击附带修罗属性
鼓舞	3	60 秒内我方全军攻击力提升
奋迅	3	30 秒内攻击力大幅提升
乱舞	2	30 秒内连击数增加量大幅提升
地流	2	30 秒内属性攻击强化
天流	3	30 秒内属性攻击大幅强化
炸裂	3	30 秒内攻击命中后必定让敌人硬直
粉碎	3	30 秒内敌方防御无效
鬼神	1	30 秒内攻击力极大提升
一闪	2	30 秒内攻击附带最高等级的修罗属性
风雷	2	30 秒内攻击附带最高等级的闪光和烈空属性
刚弹	2	30 秒内射击和冲击波的攻击附加修罗属性
无双	2	同时具有地流、炸裂、粉碎的效果
坚守	1	30 秒内防御力提升
波断	1	30 秒内不会受到矢和铳的伤害
铁壁	2	15 秒内受到攻击体力不减
坚阵	2	60 秒内我方全军防御力提升
根性	2	30 秒内体力不会降至 0
忍耐	2	30 秒内防御力大幅提升
绝阵	3	60 秒内我方全军防御力大幅提升
金刚	3	30 秒内受到攻击不会硬直
灭流	2	30 秒内受到属性攻击的伤害减少
无敌	3	30 秒内受到攻击体力不减
不屈	1	60 秒内我方不会败走
不败	1	同时具有金刚、无敌的效果
果敢	2	无双槽回复 1 格
开眼	1	练技数回复 1 个
斗志	3	30 秒内无双槽持续回复
苛烈	3	无双槽回复 2 格
加护	4	30 秒内体力槽持续回复
觉醒	2	练技数回复 2 个
献身	1	自身体力槽减少，同伴的体力槽回复
共鸣	3	60 秒内取得回复道具时，同伴也一起回复
回复	4	体力槽回复
复活	1	我方全军的体力槽回复
全快	2	体力槽全回复
激昂	2	无双槽全回复
友情	2	全角色的无双槽全回复
祝福	2	全角色的体力槽全回复
天惠	3	全角色的体力槽和无双槽全回复
俊足	1	30 秒内移动速度提升
混乱	3	30 秒内敌方士气降低
智谋	1	60 秒内时间流逝减缓
立身	3	60 秒内击倒敌人时经验增加
神速	2	60 秒内我方进军速度提升
畏怖	2	30 秒内敌方全军的能力降低
觉悟	2	自身体力槽减少，给周围敌人造成伤害
恐慌	4	30 秒内敌方士气大幅降低
神算	2	60 秒内时间流逝大幅减缓
梦幻	3	同时具有混乱、威压的效果
威压	3	让周围的敌人胆怯气绝
震撼	3	30 秒内敌方全军的能力大幅降低
霸气	2	给周围的敌人造成伤害
神雷	3	给战场上的全部敌人造成伤害

战技习得

武将名	阶级 1	阶级 20	阶级 40
自创主角	果敢	回复	奋迅
真田幸村	猛攻	忍耐	炸裂
前田庆次	畏怖	威压	粉碎
织田信长	混乱	威压	天流
明智光秀	俊足	灭流	炸裂
上杉谦信	鼓舞	恐慌	震撼
阿市	开眼	共鸣	忍耐
阿国	立身	波段	加护
女忍者	俊足	献身	共鸣
杂贺孙市	狙击	波断	天流
武田信玄	神速	绝阵	无敌
伊达政宗	斗志	狙击	乱舞
浓姬	斗志	地流	梦幻
服部半藏	俊足	神速	天流
森兰丸	觉悟	献身	觉醒
丰臣秀吉	立身	俊足	乱舞
今川义元	觉悟	立身	梦幻
本多忠胜	铁壁	金刚	震撼
稻姬	狙击	地流	献身
德川家康	智谋	狙击	绝阵
石田三成	坚守	灭流	绝阵
浅井长政	连舞	混乱	加护
岛左近	坚阵	神算	无敌
岛津义弘	根性	猛攻	金刚
立花誾千代	连舞	地流	炸裂
直江兼续	坚守	神算	乱舞
宁宁	开眼	共鸣	苛烈
风魔小太郎	连舞	威压	梦幻
前田利家	畏怖	猛攻	粉碎
长宗我部元亲	觉悟	灭流	加护
加拉夏	开眼	波断	梦幻
柴田胜家	猛攻	坚守	粉碎
加藤清正	连舞	鼓舞	炸裂
黑田官兵卫	智谋	畏怖	忍耐
立花宗茂	神速	鼓舞	无敌
甲斐姬	根性	鼓舞	地流
北条氏康	混乱	铁壁	震撼
竹中半兵卫	坚阵	觉醒	苛烈
毛利元就	坚阵	恐慌	觉醒
绫御前	斗志	苛烈	威压
福岛正则	根性	觉悟	粉碎
藤堂高虎	连舞	立身	献身
井伊直虎	铁壁	忍耐	加护
柳生宗矩	智谋	恐慌	粉碎



协力战技

战技	武将组合
鬼神	前田庆次＋阿国、本多忠胜＋稻姬、柴田胜家＋前田利家、加藤清正＋福岛正则、女忍者＋甲斐姬
一闪	女忍者＋服部半藏＋宁宁＋风魔小太郎、丰臣秀吉＋德川家康＋浅井长政＋藤堂高虎
风雷	立花誾千代＋立花宗茂
刚弹	杂贺孙市＋加拉夏
无双	前田庆次＋本多忠胜
不屈	今川义元＋井伊直虎、织田信长＋浓姬＋森兰丸、真田幸村＋石田三成＋直江兼续、武田信玄＋今川义元＋北条氏康
不败	本多忠胜＋立花宗茂、德川家康＋柳生宗矩
复活	黑田官兵卫＋竹中半兵卫、石田三成＋岛左近
全快	浅井长政＋阿市、明智光秀＋加拉夏、织田信长＋浓姬、上杉谦信＋绫御前、丰臣秀吉＋宁宁
激昂	真田幸村＋女忍者、前田庆次＋前田利家、明智光秀＋长宗我部元亲、上杉谦信＋武田信玄、杂贺孙市＋伊达政宗
友情	石田三成＋加藤清正＋福岛正则、黑田官兵卫＋竹中半兵卫＋毛利元就、立花誾千代＋立花宗茂＋岛津义弘
祝福	阿市＋浓姬＋宁宁
天惠	自创主人公＋友好度“信赖”以上的3名武将
霸气	织田信长＋丰臣秀吉＋德川家康、上杉谦信＋武田信玄＋北条氏康
神雷	自创主人公＋友好度“信赖”以上的3名武将

战场任务&士气

数量众多的战场任务是“《战国无双》系列”的一大特点，按照要求完成任务就能令战局向着对我方有利的方向发展。本作中的任务有“达成条件”和“奖励条件”之分，想要完成任务只需认准达成条件，若是满足奖励条件的话则能得到额外的武器、道具或金钱和经验奖励。每个关卡还有一个限制多、难度大的金色任务，该任务关系到各角色的专属武器。除了点击下屏幕左上角的“MISSION”图标外，打开菜单进入“ミッション”也可以查看到任务的详细信息。

下屏幕显示的敌我双方士气槽是相互独立的，并不像某些《无双》作品那样会发生此消彼长的状况。玩家达成任务、击倒敌将都能够降低对方的士气，相对的，当任务失败或我方武将败走时，我军的士气也会降低（敌援军登场时士气会有所上涨）。在地图上还会有红色的区域，表示该区域内的敌人有所强化，深红色区域内的敌人则会更进一步强化。在高难度下，强化区域内的敌人会非常难缠，一般情况是选择完成其他区域的任务，降低敌方士气、解除区域的强化效果后再把战线进一步推进。如果时间上不允许，就只能用“混乱”或“恐慌”这类战技，在短时间内降低敌方士气，再设法进行强攻。

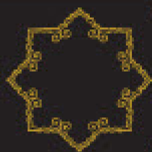
友好度

友好度系统表示自创主角与史实武将之间的相互关系，分为普通、良好、信赖、亲密4个等级。除了关卡前后的固有事件外，玩家在战后还可以选择与某位角色进行对话，以触发友好度事件。如果玩家在对话中做出正确的选择，对方头像边就会出现↑箭头表示友好度上升。除了事件中的选择外，选择该角色出战也能提升少量友好度，而且2代中并不存在友好度下降的情况。

角色的友好度主要影响四个方面：1. 武将正式加入——想要令某角色在全部关卡皆可用，需满足友好度和通过关卡两个条件（具体参看攻略部分）；2. 武将专属武器——拿取专属武器的前提是该角色的友好度到达“亲密”，并以“難しい”以上难度完成指定关卡的金色任务；3. 自创主角武器模组——当与某角色的友好度到达“亲密”，并且其已正式加入（即在全部关卡皆可用），在杂货屋中进行“武将编辑”时就能选择他的武器模组（风魔小太郎除外）；4. 部分关卡开放。



TIPS 以不同难度完成无双演武的关卡，所出现的CLEARED颜色也不同，具体为：绿色（やさしい）、古铜色（普通）、蓝色（難しい）、金色（地狱）。

 杂货店 

在无双演武或猛将演武模式下按 Y 键可以进入杂货店（よろず屋），其具体功能如下：1. 身支度——更换角色的武器和装备道具；2. 军马购入——军马的开放条件参见右表；3. 卖却——贩卖武器和装备道具；4. 武器名变更——自定义武器的名字，官方提供的受信武器不能修改；5. 武器锻工——利用武器或装备道具作为素材，对另一把武器进行强化，详见后文“武器锻工”部分；6. 武将编辑——改变自创主角的外形、服装配饰、武器模组、声音类型或姓名；7. コイン交换——使用 3DS 系统内的游戏币交换金钱，比例是 1：100；8. 限界突破——阶级在 50 以上、且已能在全部关卡使用的武将可以在此花费 1000 两突破成长界限。



军马	突进力	耐久力	移动速度	开放条件
栗毛	30	30	30	初期自动开放
鹿毛	32	30	28	
苇毛	25	26	32	
望月	34	35	34	累计完成无双演武关卡 12 个以上（外传除外）
薄墨	39	34	32	
百段	29	30	37	
小云雀	38	40	38	累计完成无双演武关卡 28 个以上（外传除外）
鬼鹿毛	43	38	36	
百里黑	34	34	41	
樱野	42	45	42	累计完成无双演武关卡 44 个以上（外传除外）
三国黑	47	42	40	
白云	38	38	45	
松风	50	50	50	累计完成无双演武关卡 64 个以上（外传除外）

武器锻工

所有角色的武器都分为力量（パワー）、普通（ノーマル）、速度（スピード）3 个类型，力量型攻击力高但速度较慢，速度型则与之相反。每把武器最多同时拥有 2 种属性和 6 项附加能力，属性分为红莲、裂空、冻牙、闪光、修罗 5 种（具体效果参看表格），附加的能力则有攻击力、防御力、体力、运、敏捷性、马术、攻击范围、间接攻击、无双增加、练技增加，共 10 种。武器的初始强化等级固定为 1，强化等级的上限并非统一的 10 级，而是会随机变化，最高有可能达到 20 级。每进行 1 次武器锻工，该武器的强化等级就会上升 1，到达上限后就无法继续强化。本作还增加了“武器阶级”的概念，武器阶级高于角色阶级时该武器就无法使用，其实这一设定主要是防止玩家利用邂逅通信功能相互交换，在游戏初期就获得高级武器，导致乐趣有所降低。

属性	效果
红莲	一定时间内给与敌方炎属性的持续伤害
裂空	攻击时无视防御，给与敌方一定的追加伤害
冻牙	一定几率让敌方冻结，该状态下的敌人防御力下降
闪光	通过放电给周围的敌人雷属性连锁伤害
修罗	一定几率直接击倒敌兵，或按比例给敌将造成伤害

武器锻工分为“武器合成”和“アイテム合成”两种形式。选用武器合成时，是以一把武器作为素材，对目标武器进行强化。作为素材的武器等级越高，所能提供的基本能力加成值也越高，而当素材武器与目标武器具有相同附加能力时，那么合成后该项目所提升的点数还会有额外加成。因此，想要打造一把好武器，建议优先把素材合到满级，另外本作中角色的专属武器都是可以重复拿取的，也能作为绝佳的合成素材。不过武器合成并不能为目标武器追加新的附加能力或是属性。

选用道具合成时，也可以用道具提升武器的能力，更为重要的是，带有技能效果的道具可以为武器开启 1 格附加能力栏，随后再用其他道具就能给武器追加新的附加能力。“珠”类道具只能提升武器现有属性的等级，“晶”类道具则能追加全新的属性。道具名称后面的“スロット”表示其适用于哪一个装备栏，本作的道具装备总量有所增加，但技能种类和效果并没有变化，具体可以参看左表。

技能	效果
药活	回复道具的回复量提升
背水	濒死时攻击力、防御力提升
乱击	随着连击数的增加、攻击力提升
秘技	使用影技时一定几率不消耗练技数
再临	体力耗尽后可以复活一次
灵验	战技的效果时间延长
虎乱	可直接发动无双秘奥义
不动	受到攻击不容易硬直
骑神	乘骑状态下练技槽徐徐增加
瞬跃	跳步后有一定的无敌时间

存档继承

首先在3DS系统界面登陆“ニンテンドーイーショップ”，选择“メニュー”→“设定・その他”→“ソフトの引换”，然后输入本作正版卡带中附带纸片上的16位“引换番号”，即可免费下载工具软件“セーブデ-タ引き继ぎソフト”。下载完成后将《战国无双 编年史》插入卡槽并启动软件，选择“开始する”、“はい”，即可将前作存档拷贝至SD卡。完成以上操作进入《战国无双 编年史 2nd》，开始游戏时系统就会提示是否要继承存档，可继承的内容包括：1. 已获得的专属武器（实际上由于2代加入了“阶级限制”的概念，一开始并不能使用这些神兵利器，需要角色阶级达到40方可装备）；2. 所持金最多继承10000两；3. 根据前作与各位武将的友好度情况，新作中的友好度有一定加成；4. 已开启的剧情事件可以直接鉴赏。



关卡开放条件

本作的无双演武模式有分支路线的设定，主要根据玩家在战后事件中的选择而定。部分章节的关卡存在重复的情况，不少章节中还会有某两关名字完全相同的情况，比如织田之章的“本能寺の变”一个为6星、一个为10星，后者需要完成织田之章的其他关卡，并与织田信长、森兰丸、浓姬的友好度达到“亲密”才能开启，战斗中的剧情也会发生改变，这种关卡笔者会在标题加一个“真”字以示区别。为了方便玩家查阅，下面列出全部关卡的开放条件，多个条件的达成任意一个即可开放。有“NEW”字样的是本作的新增关卡，后文攻略中会重点介绍。

关卡	开放条件
序章・合战指南【NEW】	初期自动开放
织田之章・桶狭间の战い	序章・合战指南过关
织田之章・稻叶山城の战い【NEW】	织田之章・桶狭间の战い过关后选择“织田に仕える”
织田之章・金ヶ崎撤退战	①织田之章・稻叶山城の战い过关；②浅井之章・稻叶山城の战い过关后选择“半兵卫とともにいく”
织田之章・姊川の战い	织田之章・金ヶ崎撤退战过关
织田之章・长篠の战い	①织田之章・姊川の战い过关；②浅井之章・刀根坂の战い过关后选择“半兵卫と织田にいく”；③德川之章・三方ヶ原の战い过关后选择“家康の仇を取りたい”
织田之章・手取川の战い	织田之章・长篠の战い过关后选择“信长には及ばない”
织田之章・木津川口の战い	织田之章・手取川の战い过关
织田之章・本能寺の变	织田之章・木津川口の战い过关后选择“光秀と别れる”
织田之章・本能寺の变（真）【NEW】	完成织田之章的其他关卡，且与织田信长、森兰丸、浓姬的友好度达到亲密
丰臣之章・山崎の战い	织田之章・本能寺の变过关
丰臣之章・贱ヶ岳の战い	丰臣之章・山崎の战い过关后选择“秀吉についていく”
丰臣之章・小牧长久手の战い	丰臣之章・贱ヶ岳の战い过关
丰臣之章・四国征伐	①丰臣之章・小牧长久手の战い过关；②毛利之章・上月城の战い过关后选择“秀吉に从うしかない”
丰臣之章・九州征伐	①丰臣之章・四国征伐过关后选择“依赖を断る”；②长宗我部之章・四国征伐过关后选择“秀吉に仕える”
丰臣之章・小田原讨伐	丰臣之章・九州征伐过关
丰臣之章・忍城攻め	丰臣之章・九州征伐过关
丰臣之章・伏见城の战い	①丰臣之章・小田原讨伐过关；②丰臣之章・忍城攻め过关；③北条之章・忍城攻め过关后选择“丰臣の世话になろう”

TIPS 角色的经验值在战场上也会实时加算，在战斗中升级的话体力槽、无双槽和练技数都将回复到最大值。

关卡	开放条件
丰臣之章・关ヶ原の战い	丰臣之章・伏见城の战い过关
丰臣之章・柳川攻防战	丰臣之章・伏见城の战い过关
丰臣之章・大坂冬の阵	①丰臣之章・关ヶ原の战い过关；②丰臣之章・柳川攻防战过关
丰臣之章・大坂夏の阵	丰臣之章・大坂冬の阵过关
丰臣之章・大津城の战い【NEW】	完成丰臣之章的其他关卡，且与立花宗茂的友好度达到亲密
丰臣之章・关ヶ原の战い（改）【NEW】	丰臣之章・大津城の战い过关
宁宁之章・ガラシャ救出战【NEW】	完成丰臣之章、德川之章的其他关卡，且与宁宁、加拉夏的友好度到达亲密
宁宁之章・おねね样乱入战【NEW】	宁宁之章・ガラシャ救出战过关
今川之章・远州错乱【NEW】	序章・合战指南过关
今川之章・骏河防卫战【NEW】	今川之章・远州错乱过关
长宗我部之章・四万十川の战い【NEW】	织田之章・长篠の战い过关后选择“とても兴味がある”
长宗我部之章・四国征伐【NEW】	长宗我部之章・四万十川の战い过关
德川之章・金ヶ崎撤退战	织田之章・桶狭间の战い过关后选择“断る”
德川之章・姊川の战い	德川之章金ヶ崎撤退战过关
德川之章・三方ヶ原の战い	①德川之章・姊川の战い过关；②今川之章・骏河防卫战过关
德川之章・天正伊贺の乱	德川之章・三方ヶ原の战い过关后选择“家康を支えたい”
德川之章・小牧长久手の战い【NEW】	①德川之章・天正伊贺の乱过关；②明智之章・山崎の战い过关后选择“承知した”；③丰臣之章・山崎の战い过关后选择“秀吉についていかない”；④ 武田之章・长篠の战い过关后选择“自身が囮になる”
德川之章・第一次上田城の战い	①德川之章・小牧长久手の战い过关；②丰臣之章・四国征伐过关后选择“依赖に味方する”
德川之章・小田原讨伐	德川之章・第一次上田城の战い过关后选择“德川家に归る”
德川之章・伏见城の战い	①德川之章・小田原讨伐过关；②北条之章・忍城攻め过关后选择“どの头がほざくか”
德川之章・关ヶ原の战い	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・柳川攻防战	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・关ヶ原の战い（改）【NEW】	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・大坂冬の阵	①德川之章・关ヶ原の战い过关；②德川之章・柳川攻防战过关；③德川之章・关ヶ原の战い（改）过关
德川之章・大坂夏の阵	德川之章・大坂冬の阵过关
浅井之章・稻叶山城の战い	序章・合战指南过关
浅井之章・金ヶ崎撤退战【NEW】	浅井之章・稻叶山城の战い过关后选择“长政の下から离れない”
浅井之章・野田福岛の战い【NEW】	浅井之章・金ヶ崎撤退战过关
浅井之章・三方ヶ原の战い【NEW】	浅井之章・野田福岛の战い过关
浅井之章・刀根坂の战い【NEW】	浅井之章・三方ヶ原の战い过关
浅井之章・刀根坂の战い（真）【NEW】	完成浅井之章的其他关卡，且与浅井长政、阿市、藤堂高虎的友好度到达亲密
明智之章・本能寺の变【NEW】	①浅井之章・刀根坂の战い过关后选择“しばらく考えさせて”；②织田之章・木津川口の战い过关后选择“光秀をつ放ておけない”
明智之章・山崎の战い【NEW】	明智之章・本能寺の变过关
明智之章・山崎の战い（真）【NEW】	完成明智之章的其他关卡，且与明智光秀、加拉夏的友好度到达亲密
伊达之章・人取桥の战い【NEW】	①明智之章・山崎の战い过关后选择“自分にはできない”；②长宗我部之章・四国征伐过关后选择“秀吉には仕えない”；③毛利之章・上月城の战い过关后选择“秀吉には从わない”
伊达之章・小田原讨伐	伊达之章・人取桥の战い过关后选择“秀吉に谢ろう”
伊达之章・忍城攻め【NEW】	伊达之章・人取桥の战い过关后选择“秀吉を倒そう”
伊达之章・葛西大崎一揆【NEW】	①伊达之章・小田原讨伐过关；②伊达之章・忍城攻め
伊达之章・长谷堂の战い	伊达之章・葛西大崎一揆过关
伊达之章・葛西大崎一揆（真）【NEW】	完成伊达之章的其他关卡，且与伊达政宗、杂贺孙市的友好度到达亲密
武田之章・第四次川中岛の战い	无双演武任意路线 Ending 过后开放
武田之章・三方ヶ原の战い【NEW】	武田之章・第四次川中岛の战い过关
武田之章・长篠の战い【NEW】	武田之章・三方ヶ原の战い过关
武田之章・关东三杰对天下三杰	与武田信玄、上杉谦信、北条氏康的友好度到达亲密
武田之章・三方ヶ原の战い（真）【NEW】	完成武田之章的其他关卡，且与武田信玄、真田幸村、女忍者、岛左近的友好度到达亲密
真田之章・第一次上田城の战い【NEW】	①上杉之章・御馆の乱过关后选择“武田を助けにいく”；②武田之章・长篠の战い过关后选择“幸村と正面突破”
真田之章・忍城攻め	德川之章・第一次上田城の战い过关后选择“稻姬と真田に残る”
真田之章・第二次上田城の战い（西军）	真田之章・忍城攻め过关后选择“自分は三成につく”
真田之章・第二次上田城の战い（东军）	真田之章・忍城攻め过关后选择“自分は德川につく”

关卡	开放条件
真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）	真田之章・第二次上田城の战い（东军）过关
真田之章・大坂冬の阵（德川军）	真田之章・第二次上田城の战い（西军）过关
真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）过关
真田之章・大坂夏の阵（德川军）	真田之章・大坂冬の阵（德川军）过关
上杉之章・第三次川中岛の战い	无双演武任意路线 Ending 过后开放
上杉之章・手取川の战い【NEW】	上杉之章・第三次川中岛の战い过关
上杉之章・御馆の乱	上杉之章・手取川の战い过关
上杉之章・忍城攻め	上杉之章・御馆の乱过关后选择“まずは上杉を立て直す”
上杉之章・长谷堂の战い	上杉之章・忍城攻め过关
上杉之章・大坂冬の阵	上杉之章・长谷堂の战い过关
上杉之章・大坂夏の阵	上杉之章・大坂冬の阵过关
上杉之章・会津讨伐追击战【NEW】	完成上杉之章的其他关卡，且与直江兼续、绫御前、前田庆次的友好度达到亲密
北条之章・河越夜战	无双演武任意路线 Ending 过后开放
北条之章・关东出兵	北条之章・河越夜战过关
北条之章・骏河防卫战【NEW】	北条之章・关东出兵过关
北条之章・忍城攻め【NEW】	北条之章・骏河防卫战过关
毛利之章・严岛合战	无双演武任意路线 Ending 过后开放
毛利之章・上月城の战い【NEW】	毛利之章・严岛合战过关
外传・缘结び神社の战い	完成织田之章全部关卡
外传・ガラシャの乱	完成丰臣之章全部关卡
外传・有冈城の战い	完成宁宁之章全部关卡
外传・东西无双决战（西军）	完成德川之章全部关卡
外传・东西无双决战（东军）	完成浅井之章全部关卡
外传・京洛倾奇の乱	完成伊达之章全部关卡
外传・毛利元就の变	完成上杉之章全部关卡



角色加入条件

每个关卡中可选用的角色有所区别，想要让武将真正加入、在全部关卡都可以选用，需满足两个条件：1. 完成指定关卡；2. 友好度达到要求。下面列出全部角色的加入条件，需要提醒的是阿国比较特殊，虽然对应的关卡是“毛利之章・严岛合战”，但该战役中她并不会登场，需要先去“宁宁之章・**おねね**样乱入战”、“外传・缘结び神社の战い”或“外传・京洛倾奇の乱”这几个有阿国默认出战的关卡把她打出来。

武将名	关卡	友好度
自创主角	初期可用	无
真田幸村	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	良好
前田庆次	上杉之章・长谷堂の战い	良好
织田信长	织田之章・本能寺の变	信赖
明智光秀	明智之章・山崎の战い	信赖
上杉谦信	上杉之章・御馆の乱	良好
阿市	浅井之章・刀根坂の战い	良好
阿国	毛利之章・严岛合战	良好
女忍者	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	良好
杂贺孙市	伊达之章・长谷堂の战い	良好
武田信玄	武田之章・三方ヶ原の战い	良好
伊达政宗	伊达之章・长谷堂の战い	良好
浓姬	织田之章・本能寺の变	良好
服部半藏	德川之章・伏见城の战い	良好
森兰丸	织田之章・本能寺の变	无
丰臣秀吉	丰臣之章・小田原讨伐	信赖
今川义元	今川之章・骏河防卫战	无
本多忠胜	德川之章・关ヶ原の战い	信赖
稻姬	真田之章・大坂夏の阵（德川军）	良好
德川家康	德川之章・大坂夏の阵	信赖
石田三成	丰臣之章・关ヶ原の战い	信赖
浅井长政	浅井之章・刀根坂の战い	良好

武将名	关卡	友好度
岛左近	丰臣之章・关ヶ原の战い	良好
岛津义弘	丰臣之章・关ヶ原の战い	良好
立花誾千代	丰臣之章・柳川攻防战	良好
直江兼续	上杉之章・长谷堂の战い	良好
宁宁	丰臣之章・小牧长久手の战い	良好
风魔小太郎	北条之章・忍城攻め	良好
前田利家	织田之章・手取川の战い	信赖
长宗我部元亲	长宗我部之章・四国征伐	良好
加拉夏	明智之章・山崎の战い	无
柴田胜家	织田之章・手取川の战い	信赖
加藤清正	德川之章・柳川攻防战	信赖
黑田官兵卫	德川之章・柳川攻防战	信赖
立花宗茂	丰臣之章・柳川攻防战	良好
甲斐姬	丰臣之章・大坂夏の阵	良好
北条氏康	北条之章・骏河防卫战	良好
竹中半兵卫	织田之章・木津川口の战い	良好
毛利元就	毛利之章・上月城の战い	良好
绫御前	上杉之章・长谷堂の战い	良好
福岛正则	德川之章・关ヶ原の战い	信赖
藤堂高虎	德川之章・大坂夏の阵	良好
井伊直虎	真田之章・大坂夏の阵（德川军）	良好
柳生宗矩	德川之章・关ヶ原の战い	信赖

TIPS 过关时的统计除了关卡的基本经验值外，任务完成数、敌兵击破数、无双奥义击破数、连击数、我方士气以及过关时间都对经验值有所加成。

新增关卡攻略

开始游戏时需要作成原创主角，开篇的几个问题对角色的成长倾向和能力上限有影响，不过由于50级后可以选择购买“限界突破”令人物突破上限，因此纵使看不懂问题也无需太在意。本作包含前作的全部关卡，只有极少数关卡有稍许变化，比如“桶狭间の战い”追加井伊直虎相关任务“女地头”，“大坂夏の阵（德川军）”增加“幸村と信之”、“幸村と兼续”等新任务，但金任务的触发条件是基本一致的，因此重复的部分请玩家参考以前的《掌机王SP》，下面只给出新增关卡的攻略。

无双演武模式初期只有“やさしい”、“普通”、“难しい”3种难度可选，以任意难度看到任意路线的Ending就能开启最高的“地狱”难度。初次进行关卡时出战的角色不能改变，任意难度过关后就可以让已加入的角色出战了，下文的打法要点是以默认配置的角色进行讲解。部分任务的奖励条件，诸如“某角色的体力保持在一半以上”、“全部敌人由某角色击倒”会随着玩家的初期人物配置和战场的位置情况发生改变，因此表格中全以“××”代替，请玩家在实际游戏时看清具体要求。除个别关卡外，每关达成特定条件后都能触发一个金任务，这也关系到武将专属武器的获取。不少金任务都有时间或者杀敌数的限制条件，并不容易测试出确切数值，下文给出的是笔者打出金任务时的流程和数据参考，如果玩家按照同样的方法却没有触发金任务，建议在完成任务速度和杀敌数上多下功夫，一切敌将击破的任务也务必亲自完成。

最后要提醒玩家，平常参战角色的等级是会受到自创主角等级影响的，一旦他们正式加入，等级就会变成各自的独立数值。因此建议优先把自创角色的等级提升到50级，如此一来可以节省大量的练级时间。今川之章和浅井之章都很短，最好不要太早打完，否则角色过早加入就享受不到主角等级的加成待遇了。

序章·合战指南

难度：1★

胜利条件 击倒德川家康；（变更后）击倒丰臣秀吉

败北条件 丰臣秀吉败走；玩家控制的任意角色败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
基本操作·壹	1★	击倒鸟居元忠	1分钟以内完成	金钱	–
基本操作·贰	1★	击倒稻姬	××的体力保持在一半以上	金钱	–
守备头	1★	击倒守备头，突破西南砦的西门	1分钟以内完成	金钱	–
诘所を制压せよ	1★	击倒西南砦的诘所头	1分钟以内完成	金钱	–
方针变更	1★	击倒服部半藏、神原康政、井伊直政、本多正信	××的体力保持在一半以上	金钱	–
难易度の高いミッション	3★	击倒本多忠胜	1分钟以内完成	武器	–
コンボと战技	2★	5分钟内达成50连击	1分钟以内完成	经验	–
太平の世	5★	1分钟内击倒德川家康、丰臣秀吉	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

本关也就是试玩版所提供的教学关卡，其他3名武将要随着任务的触发才能供玩家操控。只要完成“方针变更”和“コンボと战技”，就会发生丰臣秀吉作为敌援军登场的事件，而想要触发金任务，需要在此之前快速完成其他全部任务。面对强大的本多忠胜时，建议先分头击倒4名敌将完成“方针变更”，把敌方的士气降低，然后再利用自创主角的战技“奋迅”+“果敢”，不断放无双来击杀忠胜，至于要求一定连击数的任务利用“连舞”战技就能轻松达成。任务不相干的敌将可以先无视，只要在完成任务的速度够快，秀吉登场后金任务就会自动触发了。

织田の章・稻叶山城の战い

难度：3★

胜利条件	击倒斋藤龙兴
败北条件	织田信长败走；（变更后）斋藤龙兴到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
攻击据点确保	2★	3分钟内击倒稻叶贞通、确保墨俣城	全部敌人由××击倒	金钱	–
墨俣へ	2★	护送蜂须贺小六前往墨俣城	蜂须贺小六的体力保持在一半以上	金钱	–
半兵卫の疑惑	2★	在传令兵长到达东北砦前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
织田の力	4★	2分钟内达成100连击	1分钟以内完成	道具	“半兵卫の疑惑”任务成功、“美浓三人众寝返り”任务尚未结束前进入东砦触发
美浓三人众寝返り	2★	护送村井贞胜前往东北砦	村井贞胜的体力保持在一半以上	经验	–
火计地点确保	1★	击倒竹中重矩、可儿才藏，确保火计地点	1分钟以内完成	金钱	–
半兵卫の军略	4★	1分钟内击倒竹中半兵卫	30秒以内完成	武器	–
火计阻止	2★	在3名火计兵长入侵织田本阵前将其击倒	1分钟以内完成	经验	“半兵卫の军略”任务失败后触发
光秀再来	2★	击倒明智光秀	全部敌人由××击倒	金钱	击倒过一次明智光秀，在“火计地点确保”任务成功后触发
斋藤龙兴撤退	5★	阻止斋藤龙兴逃离稻叶山城	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

触发金任务的重点是快速击倒敌将，“火计阻止”与其无关。前期没有什么难度，在“墨俣へ”任务的途中先击倒一次明智光秀。“半兵卫の疑惑”任务时击倒传令兵长一定要快（最好是拿到奖励），随后先去东砦完成“织田の力”再令美浓三人众倒戈。其他人在此过程中快速杀敌，争取在“火计地点确保”结束前将稻叶山城外的敌将全干掉。“半兵卫の军略”触发后同样要快速将其击倒（最好是拿到奖励），因此务必背版、提前站位。当击倒再度袭来的明智光秀后，派一人守在斋藤龙兴的门外，在其开始逃跑时金任务就会出现了。

织田の章・本能寺の变（真）

难度：10★

胜利条件	击倒明智光秀
败北条件	织田信长或织田秀忠败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
明智三羽鸟	1★	击倒安田国继、古川九兵卫、箕浦大内藏	1分钟以内完成	金钱	–
弓の雨	2★	击倒伊势贞兴以及4名弓兵长，防止织田信忠败走	织田信忠的体力保持在一半以上	金钱	–
根绝やしにせよ	4★	在肥田带刀、柴田胜定接近织田信长前将两人击倒	全部敌人由××击倒	武器	–
明智の火计を阻止せよ	4★	1分钟内击倒山崎长德、并河易家，阻止火计	全部敌人由××击倒	道具	–
势いを增す炎	4★	3分钟内击倒5名工作兵长、阻止火计	××的体力保持在一半以上	武器	“明智の火计を阻止せよ”成功后一段时间触发
父子の合流を阻止せよ	2★	在加拉夏到达突破地点前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
本能寺へ	1★	织田信长到达本能寺本殿	1分钟以内完成	金钱	–
生存への望み	1★	击倒杂贺孙市、据点兵长，确保脱出地点	1分钟以内完成	金钱	–
明智军を歼灭せよ	2★	在津田信春、斋藤利三、阿闭贞征到达本能寺本殿前将三人击倒	××的体力保持在一半以上	经验	–
本能寺の决战	5★	用织田信长击倒明智光秀	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

10星难度的打法与普通版本能寺之变一致，金任务内容也完全相同，区别仅在于后期会增加一个杂贺孙市的相关任务“生存への望み”。触发金任务除了要将任务1～9尽数完成外，还有两个隐性条件——1. 玩家操纵的角色中有织田信长；2. 在明智光秀出现前杀敌数超过500。开战后的任务非常紧凑，尤其两次火计都有时间限制，感觉吃力的话就带上有“神算”的角色。西南侧加拉夏的撤退也很迅速，建议换上快马赶杀。由于杀敌数方面的要求，战斗中需刻意不占领敌方诘所，在赶路时则可以多用有“果敢”、“苛烈”战技的角色放马上无双。信长进入本殿前杀敌数在400以上就比较稳妥了，因为“明智军を歼灭せよ”还会带来一波援军，完成该任务后如果明智光秀带着一堆杂兵出现，就说明金任务已成功触发（普通情况下是只身一人出现）。

TIPS 换人的妙用1：当敌人从士气强化区域进入普通区域时，能力和血量等并不会马上降低，此时迅速切换角色就能令其能力还原。

丰臣の章・大津城の战い

难度：9 ★

胜利条件 击倒京极高次；（变更后）击倒柳生宗矩

败北条件 立花宗茂或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
包围开始	1 ★	击倒 3 名敌将	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
炮击准备	2 ★	2 分钟内护卫守备头不败走	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
大津城包围	1 ★	击倒今村扫部、广濑作大夫、黑田伊豫	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
恐怖、甲斐姬	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
大津城侵入	2 ★	护送立花成家前往西诘所	立花成家的体力保持在一半以上	经验	–
现らた影	4 ★	击倒服部半藏，防止北诘所陷落	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
华丽な技	4 ★	用无双奥义击倒稻姬	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
德川の夹击	4 ★	在桑山元晴、龟井兹矩入侵西军本阵前将两人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
关ケ原へ急げ	5 ★	3 分钟内击倒全部敌将	×× 的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



玩家在短时间内完成前 5 个任务，德川方面的援军就会登场，而在任务 6～8 全部完成之前把杀敌数提升到 500 人即可触发金任务。前期战斗的难点在于“炮击准备”，守备头弱不禁风，而附近还有敌将和大量突忍，建议发动降低士气的战技后，用自创主角发动马上无双、在其身边不断转圈清兵。“大津城侵入”任务触发后立刻击倒从西侧诘所出现的山田大炊，之后便可以基本不用管立花成家，独自去人多的地方增加杀敌数，同时用“神算”延长时限。在德川军到来后，完成后续 3 个任务的同时也要注意一下击杀沿途的敌将，为最后的金任务减轻负担。

丰臣の章・关ケ原の战い（改）

难度：10 ★

胜利条件 击倒德川家康

败北条件 石田三成或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
绪战を制す	1 ★	击倒 6 名敌将	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
好敌手	3 ★	击倒藤堂高虎	×× 的体力保持在一半以上	武器	开战后玩家迅速靠近藤堂高虎时触发
内应者をあぶりだせ	4 ★	1 分钟内接近吉川广家	30 秒以内完成	道具	“好敌手”任务成功后触发
里切り者の退场	1 ★	击倒吉川广家、迎来我方援军	30 秒以内完成	金钱	–
二の手	2 ★	在金森长近、竹中重门、田中吉政到达西军本阵前将三人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
摇れる秀秋	4 ★	在稻姬接近小早川秀秋前将前者击倒	30 秒以内完成	武器	–
友のもとへ	2 ★	击倒朽木元纲、小川右忠、胁坂安治、赤座直保，救援大谷吉继	大谷吉继的体力保持在一半以上	金钱	–
鬼岛津の功	2 ★	护送岛津义弘、岛津丰久与毛利元康会合	毛利元康的体力保持在一半以上	经验	–
德川の守护神	1 ★	击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
影の王	2 ★	在服部半藏到达西军本阵前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
德川の退路を断つ	1 ★	压制敌方的 3 个诘所	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
东の无双	5 ★	在玩家操纵角色败走 2 名以上前击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	道具	（参见打法要点）



初期玩家能控制的只有 3 人，立花宗茂要到中期才会赶来支援，金任务的要求就是一个字“快”。任务 1～3 需在开战后 3 分钟内完成，因此岛左近负责冲进人堆攒练技放“神算”，自创主角单骑突出，击杀藤堂高虎后径直冲向东南的吉川广家，然后再回到中央击倒稻姬和南侧的 4 名敌将。岛津义弘的任务开始后我方算可以把节奏稍稍放慢下来，派人一路护送的同时另外两名角色清掉战场上剩余的敌将。待义弘撤退后，立花宗茂与甲斐姬作为援军在北侧登场，本多忠胜所处的砦门也会开启，必须要提前守在门口，然后迅速冲进去秒杀，这也是金任务的触发关键。之后服部半藏会出现在地图西南的诘所，而待玩家冲入德川本阵、发现击倒的是影武者后，真正的德川家康会在地图正中的诘所登场，金任务关联的本多忠胜则在其东南位置的中央砦再度出现。

难度：8 ★

宁宁の章・ガラシャ救出战

胜利条件	击倒岛左近、并让加拉夏到达脱出地点
败北条件	加拉夏或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
一の关突破	1 ★	击倒可儿才藏、突破一之关	30 秒以内完成	金钱	–
风をもろともせず	2 ★	2 分钟内击倒立花宗茂	1 分钟以内完成	经验	–
二の关突破	1 ★	击倒宇喜多秀家、突破二之关	30 秒以内完成	金钱	–
优先顺位	4 ★	1 分钟内用杂贺孙市击倒 50 名敌兵	30 秒以内完成	武器	–
援军におしおき	1 ★	击倒小早川秀秋、毛利元康	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
三の关突破	1 ★	击倒大谷吉继、突破三之关	30 秒以内完成	金钱	–
ガラシャの本气	4 ★	分别护送小笠原秀清、稻富佑直、河北一成前往火计地点	×× 的体力保持在一半以上	道具	–
四の关突破	1 ★	击倒直江兼续、突破四之关	30 秒以内完成	金钱	–
鬼ごっこ	2 ★	在岛津义弘接近加拉夏前将前者击倒	1 分钟以内完成	经验	–
こんな时でも	3 ★	击倒赤座直保、防止兵粮兵长败走	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
五の关、六の关突破	1 ★	击倒真田幸村、长束正家，突破五之关、六之关	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
最后の通せんぼ	5 ★	击倒岛左近、增田长盛、驹井重胜	1 分钟以内完成	道具	（参见打法要点）



金任务首先要求玩家操控的角色中有加拉夏，且全程体力不低于一半以下，在我方没有武将败退的情况下快速完成其他全部任务即可触发。本关很多大门都是堵死的，因此玩家要看清“关卡突破”相关武将的位置，制定好撤退路线，沿途的大众脸武将也不要放过。“优先顺位”发生后阿国西侧的诘所前就会刷出大量杂兵，可供玩家尽情击杀。中期稍有难度的任务是“ガラシャの本气”，3 个武将的进军速度不慢，玩家要同时照顾好，必要时可用战技提升全军防御力。“鬼ごっこ”任务时岛津义弘会在东侧忍道边的诘所出现，注意不要让加拉夏靠近。兵粮兵长则与敌将同时出现在东南角的诘所，应优先完成“こんな时でも”。只要把地图上的武将全部清掉再去击倒真田幸村和长束正家，待最后的关门开启后金任务便会出现。

难度：10 ★

宁宁の章・おねね样乱入战

胜利条件	击倒德川家康、石田三成
败北条件	小早川秀秋、宁宁、加拉夏或阿国任意一人败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
お说教宣告	1 ★	击倒 4 名敌武将	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
男の虎にお说教	2 ★	2 分钟内击倒藤堂高虎	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	玩家靠近藤堂高虎后触发
女の虎にお说教	2 ★	2 分钟内击倒井伊直虎	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	玩家靠近井伊直虎后触发
わが子にお说教・壹	2 ★	2 分钟内击倒福岛正则	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
わが子にお说教・贰	2 ★	2 分钟内击倒加藤清正	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
かわいいにお说教	2 ★	2 分钟内击倒稻姬	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
とにかくお说教	1 ★	2 分钟内击倒黑田长政、可儿才藏、明石全登、安国寺惠琼	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
本阵に迫る东军の影	3 ★	击倒柳生宗矩	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
本阵に迫る西军の影	3 ★	击倒立花訚千代	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
家康に过ぎたる者にお说教	1 ★	击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
三成に过ぎたる者にお说教	1 ★	击倒岛左近	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
逃げる子にはもっとお说教	5 ★	在敌方退却前将德川家康、石田三成以外的敌将尽数击倒	×× 的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



只要在开战后以较快的速度完成任务 1 ～ 9，就能触发金任务，由于本身就有很多限时击倒任务，因此“神算”是必备的战技。开战后敌方的强化区域面积较广，建议多用降低士气的战技，否则面对福岛正则等无双武将时会比较吃力，待完成四、五个任务后战斗压力就会锐减了。东南的砦门打开后，柳生宗矩会向我方本阵挺进，不过好在步行速度不快，任务触发后派人快马加鞭就能及时赶到。西南的立花訚千代有时候并不会主动出击，玩家可以自行靠近西南砦触发任务。在完成各任务时玩家也要注意顺手击倒大众脸敌将，本多忠胜和岛左近纵使不击倒，只要其他的任务完成得够快也是可以触发金任务的。

TIPS 换人的妙用 2：玩家如果不慎按到 A 键发动了无双奥义（尤其是皆传），立刻切换角色就能取消招式。

今川の章・远州错乱

难度：1★

胜利条件	击倒饭尾田鹤
败北条件	今川氏真败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
前线突破・壹	1★	击倒天野景泰、天野七郎	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
前线突破・贰	1★	击倒松下之纲	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
镇压	1★	击倒久野宗能、天野景贯	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
疑いの代偿	2★	今川氏真到达中央砦前，阻止敌将通过北之桥	朝比奈泰朝的体力保持在一半以上	经验	–
里切りの引き金	4★	在菅沼定盈接近菅沼忠久前将前者击倒	敌人全部由 ×× 击倒	武器	–
里切りの连锁	2★	在菅沼忠久接近铃木重时前将前者击倒	30 秒以内完成	金钱	"里切りの引き金"任务失败后触发
牵制	1★	击倒酒井忠次、石川数正、平岩亲吉	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
伪りの和	2★	在西南砦内击倒饭尾连龙	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
今川の底力	2★	3 分钟内达成 100 Combo	30 秒以内完成	经验	–
错乱の终わり	5★	在德川家康到达退却地点前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	道具	（参见打法要点）



本关的金任务触发条件要求快速完成"里切りの连锁"和"今川の底力"以外的任务，推测限制时间约为 5 分钟，建议带上有"神算"战技的角色并全程使用。开战后先分头完成击破任务，并提前派一人守在北之桥附近。德川援军到来后是较有压力的一段时间，东北有镇压反叛的任务，北之桥需要派人镇守，并且还要抽身击倒菅沼定盈以及酒井忠次等 3 名武将，感觉吃力的话建议使用降低敌方士气的战技以提高杀敌效率。在今川氏真到达中央砦后使者就会出现，提前派人在西南砦内守株待兔，击倒前来议和的饭尾连龙。只要速度够快，当"今川の底力"触发后，德川家康并不会直接从战场上消失，而是会沿着北侧的道路步行撤退，击倒他也就是金任务的目标了。

今川／北条の章・骏河防卫战

难度：2★/7★

胜利条件	防卫今川馆；（变更后）击倒武田信玄
败北条件	今川氏真或玩家败走；敌武将到达今川馆

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
今川家の存亡危机	1★	击倒 3 名敌武将	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
氏真の压力	2★	用井伊直虎击倒 50 名敌兵、从西北砦脱出	井伊直虎的体力保持在一半以上	金钱	–
先阵きるのみ	2★	在马场信房入侵南砦前将其击倒	1 分钟以内完成	金钱	–
忍びのお仕事	2★	在真田幸村和女忍者会合前将任意一人击倒	×× 的体力保持在一半以上	经验	–
无伤	4★	在任意角色体力降到一半以下前击倒本多忠胜	1 分钟以内完成	武器	玩家操纵全体武将的体力保持在一半以上，接近本多忠胜后触发
砦の死斗	4★	击倒德川家康，从北砦中脱出	1 分钟以内完成	道具	"先阵きるのみ"完成前玩家主动进入北砦
目标を捉えた家康	1★	击倒德川家康	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	未触发"砦の死斗"的情况下完成"先阵きるのみ"
采配をふる	2★	在岛左近接近今川义元前将前者击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
雅な大技	1★	用无双奥义击倒 20 名敌兵	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
完全防卫	3★	击倒武田信玄以外的全部敌将	×× 的体力保持在一半以上	武器	开战后 5 分钟内击倒 200 人
信玄公のおでまし	5★	1 分钟内击倒武田信玄	全部敌人由 ×× 击倒	道具	（参见打法要点）



想触发金任务有 3 个关键点——1. 完成"砦の死斗"（出现"目标を捉えた家康"的话就与金任务无缘了）；2. 触发并完成"完全防卫"；3. 我方全员的体力始终保持在一半以上。降低敌方士气的战技是必备的，建议再换上一个有"神算"的角色。开战后不要急着杀将，待"今川家の存亡危机"任务弹出后再下手，否则事先击倒的敌将不会统计在内。之后自创主角一路北上，骑马边放无双增加杀敌数、边向家康所在的北砦挺进。东南的角色主要负责杀杂兵积攒练技槽并不断使用"神算"，今川义元则缠住马场信房即可。击倒家康后义元就可以干掉信房，自创主角向本多忠胜靠拢，而东南的角色则负责击倒幸村以及后续在东侧诘所出现的岛左近。此时敌方的士气已降低不少，用一记"梦幻"后井伊直虎可以轻松地完成 50 杀。完成剩余任务，待武田援军登场后就会触发"完全防卫"，尽快击倒敌将的同时派人向信玄处靠拢，本阵开门后金任务便会出现。

长宗我部の章・四万十川の战い

难度：6★

胜利条件	击倒一条兼定
败北条件	长宗我部元亲或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
前线突破	1★	击倒小野镇幸、田原亲贤	1分钟以内完成	金钱	–
别动队の穷地	2★	击倒十时连贞、安东家忠，防止福留仪重败走	福留仪重的体力保持在一半以上	金钱	–
迫り来る风神の子	2★	在立花宗茂入侵南砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
迫り来る风神	2★	在高桥绍运入侵东南砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
敌阵突破	1★	击倒4名敌将	××的体力保持在一半以上	金钱	–
雷神も人の亲	4★	在立花誾千代和立花道雪会合前击倒任意一人	1分钟以内完成	道具	“敌阵突破”开始后，玩家在不击倒任何敌将的前提下接近立花誾千代时触发
立花亲子进军阻止	2★	2分钟内击倒立花誾千代、立花道雪	全部敌人由××击倒	金钱	“敌阵突破”开始后，玩家击倒任意敌将时触发
魂で叫べ	4★	2分钟内达成100 Combo	1分钟以内完成	武器	–
不屈の立花	4★	在我方武将败走前击倒立花誾千代、立花宗茂	1分钟以内完成	武器	在完成“敌阵突破”时已击退立花宗茂、立花誾千代方能触发
二神の猛攻	4★	在立花道雪、高桥绍运入侵长宗我部军本阵前将两人击倒	全部敌人由××击倒	经验	在完成“魂で叫べ”时已击倒立花道雪、高桥绍运方能触发
完胜	5★	击倒一条兼定以外的全部敌将，阻止其到达退却地点	任务触发后击破数保持在50人以下完成	道具	（参看打法要点）



本关的金任务触发限制较多，除了要保证我方NPC武将生存、长宗我部元亲的体力保持在一半以上外，在杀敌数和时间方面也有一定要求。开战后先稳步把战线向北推进，完成任务1～4后一条军城砦的各个大门就会打开。“敌阵突破”发生后就不要攻击任何敌将，先靠近地图北侧的立花誾千代触发奇袭事件，然后将她和地图东北的立花道雪尽皆击倒（这一阶段也是积累杀敌数的好时机）。这样在完成“敌阵突破”和“魂で叫べ”任务后，4个特殊敌将的后续任务才会触发。在“不屈の立花”和“二神の猛攻”尽皆完成前保证杀敌数在400以上，敌本阵开门后才能触发金任务。注意地图东侧那个始终关闭的城砦离退却地点很近，要提前派人到其北门外卡位才能顺利截杀。

长宗我部の章・四国征伐

难度：10★

胜利条件	击倒仙石秀久；（变更后）击倒羽柴秀长；击倒羽柴秀吉
败北条件	长宗我部元亲败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
反骨の狼烟	2★	击倒蜂须贺家政、前野长康	全部敌人由××击倒	金钱	–
补给线を守れ	2★	在3名工作队长入侵一宫城前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
喜冈城夺还	1★	击倒仙石秀久、夺回喜冈城	××的体力保持在一半以上	金钱	–
出鼻を挫け	4★	2分钟内击倒3名敌方援军武将	××的体力保持在一半以上	道具	–
不屈の城	2★	击倒加藤清正、福原元俊、宍户元孝，救援金子元宅	金子元宅的体力保持在一半以上	金钱	–
军师退场	4★	在羽柴秀长接近我方武将前击倒黑田官兵卫	全部敌人由××击倒	武器	–
蝙蝠の笼	2★	把羽柴秀长引进一宫城	30秒以内完成	金钱	–
高虎激昂	4★	在我方任意武将败走前击倒藤堂高虎	30秒以内完成	道具	–
三成合流阻止	2★	在石田三成、羽柴秀吉会合前击倒任意一人	全部敌人由××击倒	经验	–
持久战の备え	5★	护送输送队长前往岩仓城	谷忠澄生存的状态下完成	武器	（参见打要点）



在“三成合流阻止”发生时，我方全部武将生存且完成了任务1～8就能触发金任务。待玩家完成任务3后，羽柴秀长就会带着敌援军登场。除了要有人负责在一宫城附近镇守外，还需派两名角色分头向西南的城砦以及东侧的黑田官兵卫身边挺进，以提前保护金子元宅等将领。成功引诱羽柴秀长后优先击倒藤堂高虎，因为其处在奋起状态，一旦接近我方武将很容易造成伤亡。击倒羽柴秀长后秀吉带着本队登场，“三成合流阻止”触发后只要满足条件，金任务就会随即开启。我方输送队长位于地图中央偏西的城砦，由于敌方在士气上的巨大劣势，沿路基本没有威胁，只不过一旦秀吉靠近输送队长就不太会主动移动了，建议秀吉一登场时就派人上前缠住，输送队长若是不走也可以骑在马上利用侧移推他前进。

TIPS 换人的妙用3：高难度下的拼刀不容易完胜，感觉状况不利时可以利用切换角色来取消拼刀。

难度：4 ★

德川の章・小牧长久手の战い

胜利条件	击倒羽柴秀吉
败北条件	织田信雄或德川家康败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
西砦の夺还	1 ★	击倒池田元助、池田辉政	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
前线の武将を讨て	1 ★	击倒堀秀政、羽柴秀次	30 秒以内完成	金钱	–
不稳な砦	4 ★	1 分钟内击倒福岛正则、压制长久手砦	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
中入り部队を叩け	4 ★	在藤堂高虎、池田恒兴、森长可入侵冈崎城前将三人击倒	×× 的体力保持在一半以上	武器	–
反击のとき	1 ★	压制羽柴军的西砦、中央砦、东砦	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
真の中入り	2 ★	击倒石田三成、岛左近	×× 的体力保持在一半以上	经验	–
信雄救出	2 ★	击倒宁宁、加藤清正	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
热き门番	1 ★	击倒前田利家	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
乐田城强袭	5 ★	1 分钟内击倒羽柴秀吉	全部敌人由 ×× 击倒	道具	（参见打法要点）



本关的金任务很容易触发，在完成任务 1 ～ 8 的基础上尽可能多地击杀敌将即可。开战后立刻把战线向北推进，派一名强力角色前去压制福岛正则所在的长久手砦，随后令其继续向东，把东侧小路的伏兵——藤堂高虎等 3 员敌将击退。中央 3 名角色分头占领城砦时，东侧角色继续向北，击倒东北角出现的宁宁和加藤清正，随后换到最西侧的角色并向后撤，回到织田信雄身边以免他在随后再次出现的宁宁和加藤清正的夹攻下败退。只要在击倒前田利家前清掉场上的所有敌将，金任务就唾手可得了！

难度：8 ★

德川の章・关ケ原の战い（改）

胜利条件	击倒石田三成
败北条件	德川家康败走或我方士气降为 0

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先锋は让れません	2 ★	1 分钟内用井伊直虎击倒宇喜多秀家	30 秒以内完成	金钱	–
无言の压力	1 ★	接近小早川秀秋、催促其倒戈	30 秒以内完成	金钱	–
立花を击退せよ	4 ★	2 分钟内击倒立花宗茂	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
忍びの炮击	1 ★	击倒女忍者的 2 个分身	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
一气に加势	2 ★	1 分钟内击倒小川佑忠、胁坂安治、朽木元纲、赤座直保	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
迷いを断つ剑	4 ★	达成 200 连击的前提下击倒吉川广家	×× 的体力保持在一半以上	武器	“一气に加势”结束前，玩家靠近吉川广家时触发
鬼の敌中突破	2 ★	在岛津义弘到达退却地点前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
舍てがまり	2 ★	在岛津丰久击倒 50 人之前将其击倒	1 分钟以内完成	经验	“鬼の敌中突破”发生后触发
影踏み	4 ★	在女忍者接近服部半藏前将 3 个分身击倒	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
诘めの一手	2 ★	在岛左近从西军本阵内出击之前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
返り咲く立花	5 ★	阻止立花军武将到达西军本阵	×× 的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



东军的“关原·改”只有 8 星，但实际难度反倒比 10 星的西军“关原·改”要高出不少，主要是原因是大部分时间玩家都要在敌方的强化区域内作战，战斗压力可想而知。由于时限任务有家康的“智谋”就基本已经够用，建议换上有“混乱”或“恐慌”战技的角色来应对初期的困境。“无言の压力”必须要在“一气に加势”之前完成，因此开战后就要向小早川靠近。“立花を击退せよ”触发后不用盲目地杀过去，先把任务顺利 4 ～ 6 完成后可以降低该区域的强化等级，因此发动“智谋”后逐一完成即可。岛津义弘的相关任务出现后，必须先击倒地图西南的岛津丰久，这样义弘的强化效果便会消失。完成任务 9 和 10 后稍作等待（别杀得兴起把石田三成也干掉了），立花军就会在地图中央偏西的位置出现。此时敌方的士气已处在低谷，几乎排成一条直线的敌援军对于习惯了骑马放无双的玩家而言犹如螳臂挡车。

浅井の章・金ケ崎撤退战

难度：6★

胜利条件	阻止敌武将到达退却地点
败北条件	浅井长政或朝仓义景败走；10名敌武将到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
北の关、突贯!	1★	击倒池田胜正、突破北关	1分钟以内完成	金钱	–
南の关、突贯!	1★	击倒柴田胜家、突破南关	全部敌人由××击倒	金钱	–
中央砦、突贯!	1★	击倒明智光秀、突破中央砦东门	全部敌人由××击倒	金钱	–
荒ぶる蝶の舞	4★	1分钟内击倒浓姬	全部敌人由××击倒	道具	开战后迅速靠近浓姬后触发
不稳な静けさ	4★	在西北砦内击倒德川家康、本多忠胜	××的体力保持在一半以上	武器	尾随德川和本多进入西北砦后触发
冷や饭を食う	2★	在松永久秀接近朽木元纲前将前者击倒	1分钟以内完成	经验	–
决死の殿军	2★	3分钟内找出潜伏在森林里的羽柴秀吉并将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
急がば回れ	2★	在竹中半兵卫接近朝仓义景前将前者击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
盟约违反	5★	击倒全部敌将	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



金任务要求我方不能有武将败走。首先玩家要在开战3分钟内靠近南侧小路的浓姬才能触发任务，由于她处在强化区域内，想要快速击倒最好提前积蓄练技槽、并用“恐慌”大幅降低敌方士气以追求秒杀。北侧角色突破关隘后不用急着深入，等砦门开启后尾随德川家康和本多忠胜进入西北砦，并等南侧的“荒ぶる蝶の舞”完成后再将此二人击倒。击杀松永久秀后南北两侧各派一人进入森林，准备搜寻羽柴秀吉的踪迹，当“急がば回れ”完成后就能触发金任务。实际上本关的难度并不高，反倒是如果玩家杀敌太快，会因为台词积压导致诸如德川家康和本多忠胜无法现身等情况。因此建议非任务相关的敌将先不要击杀，等“决死の殿军”完成后敌方的行军速度会大幅降低，而且金任务也没有时间要求，最后再逐一击倒即可。

浅井の章・野田福岛の战い

难度：10★

胜利条件	击倒织田信长；（变更后）民兵到达退却地点
败北条件	三好长逸、三好政康、岩成友通任意一人败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
野田城防卫	1★	击倒羽柴秀吉	全部敌人由××击倒	金钱	–
福岛城防卫	1★	击倒佐佐成政	全部敌人由××击倒	金钱	–
铁炮三段	2★	将佐久间信盛引诱至中央砦、阻止其接近民兵	××的体力保持在一半以上	经验	–
民兵救出	3★	击倒前田利家、救出民兵	民兵的体力保持在一半以上	武器	–
尽きない援军・壹	2★	在柴田胜家入侵福岛城前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
尽きない援军・贰	2★	在丹羽长秀、坂井政尚入侵野田城前将两人击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
鼓舞	4★	2分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	道具	–
腹が减っては	2★	护送输送队长到达野田城	输送队长的体力保持在一半以上	金钱	–
将军御出座	1★	击倒足利义昭、明智光秀、稻叶一铁	全部敌人由××击倒	金钱	–
功劳者たち	5★	护送全部民兵到达退却地点	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



触发金任务的要点是在5个民兵长尽皆生存的前提下逐步完成任务，关卡本身的难度很低，因此只要牢记5个民兵长所在的位置，并尽快击倒靠近的敌将就不算太难。在进行“铁炮三段”任务时要注意，不要闷头只顾跑，应与佐久间信盛保持一定距离他才会上钩，诱敌的同时也要派人去民兵身边击倒氏家卜全。顺利完成前9个任务后有一段空闲的时间，可用于提前压制周围的诘所。当织田信长登场后，金任务就会随之出现。羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家会在3个脱出地点前出现，要优先击倒他们确保逃离路线。由于AI的设定，民兵会主动攻击敌兵，因此沿路护送的同时优先击倒敌队长，信长派人去纠缠一下、延缓其进军的速度就好。

TIPS 使用需消耗5个练技数的无双奥义・皆传时，在招式发动中仍可以使用战技，无双奥义・皆传并不会因为练技数的减少而取消。

难度：3 ★

浅井の章・刀根坂の战い

胜利条件	朝仓义景到达脱出地点
败北条件	浅井长政或朝仓义景败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
突破口	1 ★	击倒前波义继、富田长繁	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
鬼の手	2 ★	击倒柴田胜家、防止朝仓道景败走	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
追击をかわせ	2 ★	击倒前田利家、阻止其接近朝仓义景	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
西の伏兵	4 ★	在朝仓义景通过西砦前、阻止敌武将到达西砦	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	–
本命の策	4 ★	1 分钟内击倒 5 名铁炮兵长	30 秒以内完成	道具	–
血路を开け	1 ★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
悲しき奋战	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	经验	–
最终关门	1 ★	击倒羽柴秀吉	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
名门の夸り	5 ★	防止朝仓景行、朝仓道景败走	朝仓景行的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



3 星难度下斋藤龙兴对织田信长发动突袭后战死是不可避免的，金任务与“最终关门”无关，重点是要保全朝仓景行、朝仓道景这两位 NPC 的性命。开战后建议优先完成“鬼の手”任务，以免柴田胜家对朝仓道景造成过多伤害。完成前两个任务后分兵两路，一人去西北敌方伏兵出现的位置提前卡位，另一人则与大部队同行，一边扫清杂兵一边压制据点；其余两名角色挡住东南的追兵即可，不过骑马的前田利家要亲自把他打下马来干掉，否则其追赶速度极快。待完成任务 5 ～ 7 后羽柴秀吉就会登场，NPC 在生的话金任务也会很快出现。此时我方依旧可以保持一前一后的阵型，前面用强力角色斩将开路，尽快确保脱出地点，后面的角色扫清杂兵，诸如长枪兵、铁炮兵等都要优先干掉。等朝仓义景顺利脱出后金任务便会宣告完成了。

难度：10 ★

浅井の章・刀根坂の战い（真）

胜利条件	朝仓义景到达脱出地点；（变更后）击倒织田信长
败北条件	浅井长政或朝仓义景败走；（变更后）斋藤龙兴败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
突破口	1 ★	击倒前波义继、富田长繁	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
鬼の手	2 ★	击倒柴田胜家、防止朝仓道景败走	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
追击をかわせ	2 ★	在前田利家接近朝仓义景前将前者击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
西の伏兵	4 ★	在朝仓义景通过西砦前阻止敌武将到达西砦	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	–
本命の策	4 ★	1 分钟内击倒 5 名铁炮兵长	30 秒以内完成	道具	–
血路を开け	1 ★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
悲しき奋战	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	经验	–
义に殉ず	2 ★	护送斋藤龙兴接近织田信长	斋藤龙兴的体力保持在一半以上	金钱	–
挟击	1 ★	击倒羽柴秀吉、黑田官兵卫	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
虎の子	2 ★	与岛左近会合	30 秒以内完成	金钱	–
浅井军复活	1 ★	1 分钟内压制 3 个诘所	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
义兄上决着	5 ★	2 分钟内击倒织田信长以外的所有敌将	×× 的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）



10 星难度的刀根坂之战前半段并没有变化，区别在于斋藤龙兴发动拼死突击时会触发“义に殉ず”的任务，此时要派人全程护送他靠近织田信长。前期在完成任务的同时建议多抽身击杀一下敌将，尽量避免我方的其他大众脸角色败走，东南阻挡追兵的角色则需提前撤出一人为之后护送龙兴做准备。龙兴发动突击后是难点所在，因为他非常脆弱，还是推荐一人斩将开路、一人尾随清兵的战术才能确保他安全挺进，西北方冲过来的秀吉和官兵卫派一名角色挡住即可。完成“义に殉ず”后朝仓军开始反击，任务 10、11 则随着武田援军的到来开启，迅速完成后就能迎来金任务了。

明智の章・本能寺の变

难度：6 ★

胜利条件	击倒织田信长
败北条件	明智光秀败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先行部队击破	1 ★	击倒高桥虎松、村田吉五	1 分钟以内完成	金钱	–
弓矢の抵抗	1 ★	击倒 5 名弓兵长	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
援军到来	2 ★	在汤浅甚介、小仓松寿会合前击倒任意一人	1 分钟以内完成	金钱	–
妻の意地	1 ★	击倒浓姬	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
本能寺炎上	4 ★	击倒 3 名火计兵长、阻止其到达火计地点	1 分钟以内完成	道具	–
最后の务め	4 ★	击倒森兰丸、阻止其到达火计地点	30 秒以内完成	道具	“本能寺炎上”成功后触发
二条御所からの援军	1 ★	击倒村井贞胜、毛利良胜、福富秀胜	1 分钟以内完成	金钱	–
父を助けに	2 ★	在织田信忠到达本堂前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
散りゆくさだめ	3 ★	击倒森兰丸	1 分钟以内完成	经验	“最后の务め”失败后触发
魔王を讨つ	4 ★	1 分钟内击倒织田信长	30 秒以内完成	武器	（参见打法要点）
魔王を超える意志	5 ★	1 分钟内用明智光秀击倒织田信长	30 秒以内完成	武器	（参见打法要点）



金任务要求玩家操纵的角色中有明智光秀且体力始终保持在一半以上，我方全部武将生存。在进行任务 1 ～ 4 时注意压制周边的诘所，控制一下敌兵数量。中期的难点在于“本能寺炎上”，最西边的火计兵长距离目标地点非常近，惟有提前站位才能截杀成功。随后触发的“最后の务め”也同样如此，要优先派人挡在兰丸所在区域的南侧门口。一旦这两个任务没完成，金任务也就无缘了。随后记得让角色冲向东南角的诘所阻截织田信忠，在本能寺正殿的大门开启前击倒外围的全部敌将（注意信长的东北侧还有一个萱屋长赖，比较容易漏掉），就能成功触发“魔王を超える意志”。如果任意条件不满足则发生“魔王を讨つ”，即该任务是与金任务相互冲突的。

明智の章・山崎の战い

难度：4 ★

胜利条件	击倒羽柴秀吉；（变更后）明智光秀到达退却地点
败北条件	明智光秀或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
天王山への道・壹	1 ★	击倒中川清秀	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
天王山への道・贰	1 ★	击倒高山重友	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
天王山夺取	1 ★	击倒加藤清正、福岛正则、蜂须贺小六	1 分钟以内完成	金钱	–
战况一转	3 ★	击倒宁宁、池田恒兴，防止津田信春败走	津田信春的体力保持在一半以上	经验	–
さらなる奇袭	3 ★	在石田三成入侵明智本阵前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
官兵卫の奇策	2 ★	2 分钟内诱导松田政近、伊势贞兴前往退避地点	松田政近的体力保持在一半以上	金钱	–
完全退避	1 ★	玩家从天王山撤离	30 秒以内完成	金钱	–
殿军	2 ★	2 分钟内防止御牧兼顕败走	御牧兼顕的体力保持在一半以上	金钱	–
脱出地点封锁	2 ★	在加藤清正击倒 100 人之前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
子饲いの追い讨ち	5 ★	在石田三成、福岛正则到达退却地点前将两人击倒	1 分钟以内完成	道具	（参见打法要点）



4 星难度山崎之战的要点在于保证包括津田信春、御牧兼顕在内的 NPC 武将生存 10 名以上，并在玩家的血量没有降到过一半以下的前提下逐步完成任务。初期先派两名角色分兵攻打天王山（但不用急着压制），明智光秀去我方本阵外击杀敌将、减缓 NPC 武将的压力，杂贺孙市则向东南提前进入津田信春所在的南砦。“战况一转”触发的同时石田三成也会从地图东侧突然出现，记得派光秀过去截杀，待把任务 4、5 完成后再压制天王山。“官兵卫の奇策”略有些麻烦，因为游戏的 AI 设定，NPC 往往会无视任务目标积极地攻击敌人，进而越跑越远（笔者打这关时大众脸武将甚至直接跳到山崖下杀敌了），故保险起见是在开战时让明智光秀把天王山东侧山崖下的杂兵清掉。在确保 NPC 安全的前提下稳步完成 8 个任务后就能触发金任务，建议带上有“坚阵”或“绝阵”战技的角色，在前中期积极强化我军防御力以免有人员伤亡。

TIPS 本作的战前事件选项只能增加 1 次友好度，而战后事件仍像前作一样，可以反复选择提升角色的友好度。

明智の章・山崎の战い（真）

难度：10 ★

胜利条件	击倒羽柴秀吉
败北条件	明智光秀或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
天王山への道・壹	1 ★	击倒中川清秀	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
天王山への道・贰	1 ★	击倒高山重友	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
天王山夺取	1 ★	击倒加藤清正、福岛正则、蜂须贺小六	1 分钟以内完成	金钱	–
战况一转	3 ★	击倒宁宁、池田恒兴，防止津田信春败走	津田信春的体力保持在一半以上	经验	–
さらなる奇袭	3 ★	在石田三成入侵明智本阵前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
官兵卫の奇策	2 ★	2 分钟内诱导松田政近、伊势贞兴前往退避地点	松田政近的体力保持在一半以上	金钱	–
完全退避	1 ★	玩家从天王山撤离	30 秒以内完成	金钱	–
逆转の秘策	4 ★	护送传令兵到达天王山北门	×× 的体力保持在一半以上	经验	
不屈の攻击	1 ★	击倒加藤清正	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	
天王山夺还	1 ★	击倒黑田官兵卫、织田信孝	1 分钟以内完成	金钱	
守りにいくよ、おまえさま	4 ★	在宁宁到达羽柴军本阵前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
历史が变わるとき	5 ★	用明智光秀以无双奥义击倒羽柴秀吉	1 分钟以内完成	武器	（参见打法要点）



10 星难度下金任务条件与 4 星版本相同，但强制要求玩家使用的角色中有明智光秀。前半段打法一致，依旧需要保护好我方的 NPC 角色并保证自己的血量。当战斗过半、天王山被羽柴军占领后，并不会出现敌方偷袭本阵事件，光秀也决定重夺天王山。“逆转の秘策”任务中传令兵的血量极少（高难度下敌将一击就会毙命），沿路则会出现大量敌将，一定要发动“绝阵”并全程跟随护送，否则稍有疏忽他就会败走。加藤清正依旧是从东南角出现，不过没有 100 人的限制条件。骗开山门后迅速压制天王山，杂贺孙市则到南端的渡口待机以准备堵截再度登场的宁宁。待羽柴本阵开门、秀吉出阵后金任务就会出现。

伊达の章・人取桥の战い

难度：7 ★

胜利条件	击倒二本松国王丸；（变更后）击倒佐竹义重
败北条件	伊达政宗败走；（变更后）佐竹义重到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
电击作战	2 ★	比高玉常赖先到达北砦	30 秒以内完成	经验	–
砦压制	1 ★	击倒新城信常	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
怒りの铳口	2 ★	1 分钟内击倒 50 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
要所防卫	2 ★	在梶原政景、相马盛胤入侵西砦前将两人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
左月の意地	4 ★	击倒滏田十郎、岩城常隆，防止鬼庭左月败走	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
一时退却せよ	2 ★	击倒石川昭光、白川义亲，援护留守政景撤退	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
内部分裂	3 ★	2 分钟内击倒小野崎义昌	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
仇敌	1 ★	在二本松国王丸退回二本松城前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
冷静に追い诘めろ	1 ★	压制敌方的 4 个诘所	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
全员击破	5 ★	击倒佐竹义重以外的全部敌将	×× 的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）



本关初期只能配置 3 人，杂贺孙市会在战斗中途赶来支援，金任务的重点则在于确保我方全部武将生存。完成“电击作战”后迅速派自创主角前往西北的二本松城外，这样当敌援军出现时便于骑马放无双、迅速累积杀敌数。“左月の意地”和“一时退却せよ”这两个任务较为关键，援护不及时的话很可能造成武将败走，我方其他将领则大多在安全地带，只要注意顺路压制一下诘所就不会有太大危险。第二波援军出现后西北的二本松国王丸就会杀出来，注意不要太快击倒他，待完成“内部分裂”、剧情过后他就会往回撤退，此时再上前击倒他就能触发金任务了。“冷静に追い诘めろ”虽然和金任务无关，但完成后可以令敌方全军的移动速度低下。

伊达／北条の章・忍城攻め

难度：6★

胜利条件	击倒石田三成
败北条件	甲斐姬败走或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
侦查救出	2★	击倒池田辉政、浅野长吉，防止松田直秀败走	松田直秀的体力保持在一半以上	金钱	–
背后の混乱	2★	1分钟内击倒宇喜多秀家、吉川广家	××的体力保持在一半以上	金钱	–
堤防修复阻止	4★	在2名工作队长入侵北砦或中央砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	道具	–
邪气な配	1★	击倒直江兼续	全部敌人由××击倒	金钱	–
堤防へ	1★	击倒大谷吉继	1分钟以内完成	金钱	“堤防修复阻止”任务失败后触发
进军护卫	2★	护送笠原政尧、壬生义雄前往北砦	笠原政尧的体力保持在一半以上	经验	–
猛将乱舞	4★	2分30秒内用甲斐姬击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	道具	–
强敌登场	4★	2分钟内击倒真田幸村、女忍者	全部敌人由××击倒	武器	“猛将乱舞”成功后触发
忍城袭击	2★	在加藤嘉明、胁坂安治入侵忍城前将两人击倒	1分钟以内完成	经验	–
战人庆次	1★	击倒前田庆次	1分钟以内完成	金钱	–
绝对守る	5★	击倒石田三成，防止我方武将败走	全部敌人由××击倒	武器	（参见打法要点）

打法要点

金任务要求我方全程没有武将败走，初期甲斐姬和成田长亲是无法操作的。开战后南侧风魔处的任务虽然有时间限制，但由于并不处在强化区域，故战斗比较轻松，应优先解救北砦的松田直秀。虽然“堤防へ”成功后也能令堤防崩溃，但想要触发金任务还是得把目标锁定在“堤防修复阻止”任务上，完成后甲斐姬两人就可以控制了。“进军护卫”时让甲斐姬出来护送，因为随后就要迎来100人的击倒任务（忍城东侧就有50人）；成田长亲要留守在城中，风魔小太郎则赶往东侧诘所，准备迎击随后出现的幸村。也可以考虑把成田长亲换成任意忍者角色，这样在“忍城袭击”任务中便能利用北侧的石台快速移动、击倒两名敌将。最后敌方本阵开门时，金任务会和“战人庆次”同时出现。

伊达の章・葛西大崎一揆

难度：8★

胜利条件	击倒蒲生氏乡
败北条件	本阵头、伊达政宗或玩家败走，或我方武将败走3人以上

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
味方援护・壹	2★	击倒宇喜多秀家、与杂贺孙市会合	1分钟以内完成	金钱	–
味方援护・贰	2★	击倒大野治长、与伊达成实会合	1分钟以内完成	金钱	–
东砦死守	4★	到战斗结束前守住东砦	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
半藏探索	4★	2分钟内找出并击倒潜伏在南之森的服部半藏	任务触发后击破数保持在50人以下完成	道具	–
成田の怒り	1★	击倒甲斐姬	全部敌人由××击倒	金钱	–
忠胜の武	4★	在本多忠胜突破南之关前将其击倒	1分钟以内完成	武器	–
左近の强袭	4★	在岛左近突破东南砦前将其击倒	1分钟以内完成	经验	–
家康击破	1★	击倒德川家康	全部敌人由××击倒	金钱	–
三成击破	1★	击倒石田三成	全部敌人由××击倒	金钱	–
完全撤退	5★	援护我方全体武将到达退却地点	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

本关伊达政宗强制出击，杂贺孙市和伊达成实在战斗初期并不受控制，需要完成两个“味方援护”任务后才能操作。金任务的前提是我方没有武将败走，由于“东砦死守”的时限是整场战斗，建议前期专门派一人在城砦附近清兵。“半藏探索”任务中会有不少忍者头干扰、服部半藏的位置随机，不过还好树林的范围并不大，击倒半藏后让另一名角色退回我方东砦附近辅助防守，并准备第一时间截杀从东砦西南诘所出现的岛左近，否则后者骑马飞奔很快就会令“左近の强袭”任务失败。在保证东砦守备头安全的前提下逐步击倒几位知名武将（家康或三成留到最后击破），待任务全部完成后金任务就会随着敌方的援军一同出现。

TIPS 想利用出战刷角色的好感度，推荐可以直取敌方主将的关卡，比如“织田之章・长篠の战い”、“丰臣之章・小牧长久手の战い”等。

伊达之章・葛西大崎一揆（真）

难度：10 ★

胜利条件	击倒蒲生氏乡；（变更后）击倒丰臣秀吉
败北条件	本阵头、伊达政宗或玩家败走，或我方武将败走 3 人以上

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
味方援护・壹	2 ★	击倒宇喜多秀家、与杂贺孙市会合	1 分钟以内完成	金钱	–
味方援护・贰	2 ★	击倒大野治长、与伊达成实会合	1 分钟以内完成	金钱	–
东砦死守	4 ★	到战斗结束前守住东砦	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
半藏探索	4 ★	2 分钟内找出并击倒潜伏在南之森的服部半藏	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	道具	–
成田の怒り	1 ★	击倒甲斐姬	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
忠胜の武	4 ★	在本多忠胜突破南之关前将其击倒	1 分钟以内完成	武器	–
左近の强袭	4 ★	在岛左近突破东南砦前将其击倒	1 分钟以内完成	经验	–
家康击破	1 ★	击倒德川家康	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
三成击破	1 ★	击倒石田三成	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
天下取り	2 ★	用伊达政宗击倒丰臣秀吉	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
完全胜利	5 ★	我方武将败走前击倒丰臣秀吉以外的所有敌将	×× 的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）



由于 10 星版本下伊达政宗在初期也是无法操作的，因此需要自创主角骑一匹快马迅速完成前期的援护任务。金任务出现的前提条件同样是我方武将无败走以及东砦未被占领，因此之后的打法与 8 星难度基本相同，但少一人更要求玩家跑位的速度和杀敌的效率，否则后期是很难保住NPC的。建议换一个有“坚阵”或“绝阵”的角色，活用战技来延长大众脸武将的存活时间，必要时刻还可以用协力战技“复活”来进行全体补血。待击倒家康和三成后敌援军出现时发生变化，丰臣秀吉直接在我方本阵内登场，此时方能切换操纵政宗。金任务会紧随着“天下取り”出现，因此不要急着击倒秀吉，让其余三人快马加鞭清掉包括蒲生氏乡在内的全部敌将即可。

武田の章・三方ヶ原の战い（真）

难度：10 ★

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	武田信玄败走；（变更后）德川家康到达滨松城

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
虎を诱う	2 ★	把井伊直虎引入北之关	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
猪を诱う	2 ★	在击倒稻姬前，先击倒松井忠次	30 秒以内完成	金钱	–
鹤翼の阵破れたり	1 ★	击倒 4 名敌武将	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
三河魂を碎け	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
影、现る	4 ★	在服部半藏接近武田胜赖前将前者击倒	30 秒以内完成	武器	靠近从东北出现的服部半藏后触发
德川の结束	2 ★	2 分钟内击倒 3 名影武者	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	经验	–
影、再び	4 ★	在服部半藏接近武田信玄前将前者击倒	30 秒以内完成	道具	–
追分桥の忠胜	2 ★	1 分钟内击倒本多忠胜	全部敌人由自创主角击倒	金钱	–
织田の援军	1 ★	击倒泷川一益、佐久间信盛、平手泛秀	自创主角的体力保持在一半以上	金钱	–
家康の护卫	2 ★	在德川家康、鸟居元忠会合前击倒任意一人	1 分钟以内完成	经验	–
孤独な家康	5 ★	击倒全部敌将	×× 的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）



首先要说明的是，无论浅井之章的 3 星三方原、亦或武田之章的 6 星三方原，都是无法触发金任务的，因为武田信玄会受到服部半藏的偷袭而强制撤退，故这里只写 10 星版本的攻略要点。金任务的重点是我方全部武将生存，且杀敌数突破 500。前期自创主角负责用骑马无双积攒杀敌数，真田幸村守在中央偏东的砦门附近，岛左近完成“猪を诱う”后迅速向东北移动，在那里的诘所等待服部半藏，否则他靠近武田胜赖后就会令后者强制撤退。“德川の结束”发生后服部半藏也会在该砦附近出现（具体位置随机），注意控制信玄远离这一区域，“影、再び”也是 3 星和 6 星难度下绝对不会出现的任务。几个有时限的任务过程中要开“神算”来延长清兵的时间，在完成“追分桥の忠胜”前要确保杀敌数在 500 以上。当鸟居元忠与大久保忠佐一同登场，金任务就会同“家康の护卫”一起触发（普通情况下只有鸟居一人）。

武田の章・长篠の战い

难度：7 ★

胜利条件	击倒织田信长；（变更后）武田胜赖到达退却地点
败北条件	武田胜赖或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
背水の阵	2 ★	护送三枝守友前往南之关	三枝守友的体力保持在一半以上	经验	–
中央砦制压	1 ★	击倒丹羽长秀、泷川一益，压制中央砦	1 分钟以内完成	金钱	–
丸山砦制压	4 ★	在武田骑马队突破防马栅前击倒佐久间信盛、佐佐成政	1 分钟以内完成	武器	–
南砦制压	4 ★	在武田骑马队突破防马栅前击倒鸟居元忠、大久保忠世	1 分钟以内完成	道具	–
最强の武	2 ★	在武田骑马队败走前击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
武は忠胜のみに非ず	1 ★	击倒柴田胜家	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
决死の觉悟	2 ★	击倒 5 名铁炮兵长，防止武田骑马队全灭	1 分钟以内完成	金钱	–
北西の追击阻止	4 ★	在织田信忠、河尻秀隆入侵丸山砦前将两人击倒	1 分钟以内完成	道具	–
南东の追击阻止	1 ★	击倒神原康政、石川数正	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
撤退命令	5 ★	护卫我方全部武将到达退却地点	武田胜赖的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

本关的重点是在保证除强制战死的武将以外的 NPC 全部存活，并完成所有任务，另外还有一个隐藏条件是压制奥平贞能所在的长篠城。战斗中我方的甘利信康、马场信房会因为剧情而战死，武田信丰和穴山信君则会强制撤退，玩家的目标是保护除此 4 人外的其他武将。前期就要风驰电掣地压制掉北侧的丸山砦和南砦，中央砦初始士气较高、建议留在最后，南侧的护送任务结束后直接拍马冲向长篠城并第一时间压制。武田骑马队冲至防马栅后便会发生强制事件，建议此阶段用“坚阵”或“绝阵”提升防御力，并快速完成任务 5～7。马场信房牺牲后武田胜赖就会开始撤退，如果我方 NPC 悉数在生，金任务便会在此时出现，但由于地图上出现大量敌援军，而且还有两个追击任务，因此切不可大意，推荐连续用强化防御力的战技进行保护。

真田の章・第一次上田城の战い

难度：8 ★

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	真田昌幸败走；（变更后）德川家康到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
下ごしらえ	1 ★	击倒 3 名敌将	1 分钟以内完成	金钱	–
信之の挑发	2 ★	2 分钟内让真田信之退回东城下町	真田信之的体力保持在一半以上	金钱	–
勇ましき姬武者	2 ★	用真田信之击倒稻姬	1 分钟以内完成	金钱	–
火あぶり	2 ★	在敌将到达上田城前，点燃城下町的 4 处火药箱	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
铁壁の守り	4 ★	1 分钟内击倒本多忠胜	×× 的体力保持在一半以上	道具	–
万全の备え・壹	2 ★	2 分钟内点燃南砦的火药箱	1 分钟以内完成	金钱	–
万全の备え・贰	4 ★	2 分钟内点燃东砦的火药箱	1 分钟以内完成	道具	“万全の备え・壹”发生后玩家接近东砦时触发
もののけの仕业	2 ★	在南砦内击倒井伊直虎	1 分钟以内完成	经验	–
クモの子を散らすように	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	1 分钟以内完成	经验	–
驱けっこ胜负	2 ★	在服部半藏入侵上田城前将其击倒	1 分钟以内完成	金钱	–
上田城の退き口	5 ★	在德川家康到达退却地点前将其击倒	1 分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

金任务的触发要点是不能让敌方入侵上田城，并且对于时间和杀敌数都有要求。建议战前把真田信之和女忍者的位置对调，这样可以节省不少时间，而且击倒稻姬的任务也不会强制要求由信之来完成。开战后自创主角和女忍者分别向南杀敌，不用等敌将进入城下町。完成“勇ましき姬武者”后让信之与幸村分别点燃两个城下町的火药箱，随后要派一名强力角色前去迎战本多忠胜。“万全の备え・壹”触发后不用急着完成，开“神算”并让一名角色去东砦触发另一侧的任务，把杀敌数提升上来后再点燃两处火药箱。南砦内的角色原地不动，井伊直虎和服部半藏会在附近依次出现。“驱けっこ胜负”任务过后，在“クモの子を散らすように”完成时确保杀敌数在 500 以上，这样德川家康才会开始撤退。

TIPS 当玩家操纵的无双角色在战场上与他自己遭遇时，就会出现一些非常欢乐的对话，比如井伊直虎、甲斐姬、今川义元等，建议玩家们尝试一下。

上杉の章・手取川の战い

难度：7★

胜利条件：击倒柴田胜家

败北条件：上杉谦信或玩家败走；（变更后）上杉景胜败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
孤立武将	1★	击倒藤堂高虎、堀秀政	全部敌人由××击倒	金钱	–
鬼の援护	4★	击倒蜂须贺小六、稻叶一铁，防止鬼小岛弥太郎败走	鬼小岛弥太郎的体力保持在一半以上	道具	–
秀吉の撤退阻止	2★	在羽柴秀吉到达退却地点前将其击倒	1分钟以内完成	经验	–
利家の迷い	4★	在织田援军第二阵到来前击倒前田利家	全部敌人由××击倒	武器	“秀吉の撤退阻止”发生后玩家接近前田利家时触发
佐久间盛政进军	2★	在佐久间盛政接近甘粕景持前将前者击倒	1分钟以内完成	金钱	–
中央砦死守	2★	在不破光治、酒井忠次入侵中央砦前将两人击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
邪を払う	4★	用上杉谦信击倒浓姬	1分钟以内完成	经验	堰决堤后玩家用上杉谦信接近浓姬时触发
妖艳なる诱い	4★	击倒浓姬、防止上杉谦信败走	全部敌人由××击倒	武器	堰决堤后玩家操纵的角色中没有上杉谦信，谦信接近浓姬时触发
松任城防卫	2★	在泷川一益入侵松任城前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
一骑讨ち	2★	用无双奥义击倒前田庆次	全部敌人由××击倒	金钱	–
神速	5★	在明智光秀突破西砦前将其击倒	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）



本关的限制条件稍多，除了要保证我方全部武将无败走外，上杉谦信的体力不能低于一半以下，且敌方从未进入过东北角的松任城。由于浓姬相关任务的特殊性，玩家必须选用谦信参战，即“妖艳なる诱い”与金任务相违背。刚开战时因为水位的影响，我方4名角色需要各自为战，高难度下救援鬼小岛弥太郎一定要第一时间进行，否则他很快便会败走。在“秀吉の撤退阻止”任务中记得先去靠近前田利家触发任务，完成则可以等到击退秀吉后再折返回来。当织田援军第二阵到来时发生剧情——河堰决堤、水位下降，此时便可以操纵谦信靠近浓姬了。在织田援军第三阵登场后，泷川一益会出现在西北角，派人击杀的同时也要清一下周围的敌将，免得他们跑入松任城。明智光秀登场的位置是西南砦的东北诘所，击倒前田庆次后拍马赶去绰绰有余。

上杉の章・会津讨伐追击战

难度：10★

胜利条件：击倒德川家康

败北条件：上杉景胜败走或德川家康到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先手必胜	2★	3分钟内击倒大久保忠佐、松平康忠	全部敌人由××击倒	金钱	–
高虎の策	2★	在藤堂高虎入侵北砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
忠胜突击	2★	在本多忠胜入侵东砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
予期せぬ増援	2★	在伊达政宗军入侵中央北砦前将5名敌将击倒	××的体力保持在一半以上	经验	–
退路封锁	4★	2分钟内击倒井伊直虎	全部敌人由××击倒	道具	–
正则突击	4★	在福岛正则入侵中央砦前将其击倒	30秒以内完成	道具	玩家接近福岛正则后触发
南の关を封锁せよ	3★	击倒稻姬	全部敌人由××击倒	武器	玩家接近稻姬后触发
黑の暗跃	4★	2分钟内找出兵击倒服部半藏	全部敌人由××击倒	经验	–
决死の突击	5★	击倒德川家康以外的武将，阻止其入侵上杉本阵	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）



虽说是10星难度，但金任务却不难触发，要点是从完成“退路封锁”开始、到完成“南の关を封锁せよ”的时间较短。本身不少任务就都有时间限制，因此会“神算”的直江兼续正好派上用场，再加上坑道口是必须下马的，不妨带一个会“俊足”战技的角色加快我方的移动速度。井伊直虎的任务触发后不要急着过去，先把任务1～4完成后再将她击倒，这样德川家康就会开始进军。此后推荐玩家全程使用“神算”，“黑の暗跃”发生时服部半藏会在地图上提示的3个点位中的随机一个出现，要走到该点位站一会儿才能确定他是否隐藏于此。3名武将分头寻找半藏的同时，另一个角色向南接近福岛正则和稻姬，顺利触发两个击破任务。待以上任务尽皆完成后，如果本多忠胜和藤堂高虎在我军本阵附近出现，就说明金任务已经成功触发。

毛利の章・上月城の战い

难度：7★

胜利条件	击倒尼子胜久；（变更后）击倒羽柴秀吉
败北条件	毛利辉元或毛利元就败走；（变更后）羽柴秀吉到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
防卫前线	1★	击倒立原久纲、津森幸俊、龟井兹矩	1分钟以内完成	金钱	–
挑发	1★	叩击大鼓、向敌人挑衅	1分钟以内完成	金钱	–
挑发成功	1★	击倒尼子氏久、尼子通久	××的体力保持在一半以上	金钱	–
とどめの兵粮攻め	4★	1分钟内击倒神西元通、压制兵粮库	全部敌人由××击倒	武器	–
防卫前线奇袭	4★	在羽柴秀长、细川藤孝、荒木村重突破防卫前线前将三人击倒	1分钟以内完成	道具	–
高虎激怒	2★	在藤堂高虎入侵毛利本阵前将其击倒	××的体力保持在一半以上	经验	玩家击倒羽柴秀长后触发
兵粮攻め	4★	在黑田官兵卫和工作队长入侵兵粮库前将两人击倒	1分钟以内完成	道具	“とどめの兵粮攻め”成功、“防卫前线奇袭”结束后触发
尼子への忠诚	1★	击倒山中鹿介	1分钟以内完成	金钱	–
尼子の最期	1★	击倒尼子胜久	全部敌人由××击倒	金钱	–
この身を盾に	2★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由××击倒	经验	–
歼灭	5★	击倒全部敌将	1分钟以内完成	武器	（参见打法要点）

打法要点

只要在吉川元春、小早川隆景未败走的前提下完成任务1～10，并保证击破数在300以上就能触发金任务了。开战后毛利元就直奔东砦，其他人分头击倒面前的武将。在“挑发”时需要不断攻击大鼓，直到尼子胜久忍不住派兵出击。随后无视东北出现的氏久、通久，快速杀奔兵粮库，其他三名角色在防线前要道上站好位置，准备阻挡羽柴的援军。之后按部就班地进行各个任务即可，值得注意的是“兵粮攻め”任务中东侧工作兵长的移动速度很快，由于本关的特殊地形，坑道内无法直接骑马冲入，要赶路的话还是多用战技“俊足”。完成“この身を盾に”后大门开启的同时，西北的退却地点前出现新的敌援军就表示金任务已触发。

资料列表

专属武器



想要取得角色的专属武器有两个条件：1.与该角色间的友好度到达“亲密”；2.带着该角色出战并完成对应关卡的金任务（“难しい”以上难度）。专属武器都可以反复拿取，另外只有角色获得专属武器1后，才能拿到专属武器2。下面是全部角色的专属武器情况，注意本作的同名关卡很多，玩家一定要认准是哪个章节的战役。

武将名	专属武器1		专属武器2	
	武器名称	对应关卡	武器名称	对应关卡
自创男主角	七代伊坐那岐	德川之章・大坂夏の阵	天裂祸津日刀	丰臣之章・大坂夏の阵
自创女主角	贰天伊坐那美	德川之章・大坂夏の阵	地裂濑织田津剑	丰臣之章・大坂夏の阵
真田幸村	炎枪索戋呜	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	神枪五十猛尊	武田之章・三方ケ原の战い（真）

武将名	专属武器 1		专属武器 2	
	武器名称	对应关卡	武器名称	对应关卡
前田庆次	天之琼鉾	上杉之章・长谷堂の战い	天之广矛	上杉之章・会津讨伐追击战
织田信长	蛇之麁正	织田之章・本能寺の变	第六天玻璃	织田之章・本能寺の变（真）
明智光秀	灵剑布都御魂	织田之章・金ヶ崎撤退战	神剑平国	明智之章・山崎の战い
上杉谦信	天业云	上杉之章・第三次川中岛の战い	圆光毗沙门天	上杉之章・手取川の战い
阿市	木花开耶・簪	织田之章・桶狭间の战い	琉璃弁天・长	浅井之章・刀根坂の战い
阿国	日向天钿女	外传・缘结び神社の战い	宝藏吉花天	宁宁之章・おねね样乱入战
女忍者	绝不知火	真田之章・第二次上田城の战い（西军）	坏闪黑暗天女	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）
杂贺孙市	狱炎火具土	伊达之章・长谷堂の战い	阎铳天尾羽张	伊达之章・葛西大崎一揆
武田信玄	天孙降临	武田之章・第四次川中岛の战い	不生不灭	武田之章・关东三杰对天下三杰
伊达政宗	大霸狩	伊达之章・小田原讨伐	双龙阿修罗	伊达之章・人取桥の战い
浓姬	蛭虸	织田之章・桶狭间の战い	蝮蛇	织田之章・稻叶山城の战い
服部半藏	暗牙黄泉津	德川之章・天正伊贺の乱	冥穿黑牛天	德川之章・伏见城の战い
森兰丸	神剑カムド	织田之章・本能寺の变	护法竹刀	外传・京洛倾奇の乱
丰臣秀吉	三贵宇津皇子	丰臣之章・小田原讨伐	三界金猿文殊	丰臣之章・小牧长久手の战い
今川义元	意富加牟豆美	外传・东西无双决战（东军）	凤眼光明遍照	今川之章・骏河防卫战
本多忠胜	斗尖荒霸吐	外传・东西无双决战（东军）	烈枪降阎魔	德川之章・关ヶ原の战い
稻姬	天之麻迦古弓	真田之章・第二次上田城の战い（东军）	清丽爱弓	真田之章・大坂冬の阵（德川军）
德川家康	煌刃护加武	德川之章・大坂夏の阵	东照葵火祭	德川之章・关ヶ原の战い（改）
石田三成	志那都神扇	丰臣之章・伏见城の战い	神游扇	丰臣之章・忍城攻め
浅井长政	倭王八千戟	外传・缘结び神社の战い	御伽骑士・市	浅井之章・刀根坂の战い（真）
岛左近	猛壬那刀	丰臣之章・小牧长久手の战い	明丘居士刀	丰臣之章・伏见城の战い
岛津义弘	大槌伊武岐	丰臣之章・柳川攻防战	武甕槌	外传・东西无双决战（西军）
立花訚千代	天雷磐长	丰臣之章・九州征伐	雷刃鸣神	外传・毛利元就の变
直江兼续	神直毗御剑	上杉之章・御馆の乱	护法夜叉罗刹	上杉之章・忍城攻め
宁宁	丰玉翔小太刀	丰臣之章・山崎の战い	宝鸟心眼太刀	宁宁之章・ガラシャ救出战
风魔小太郎	暗御津破	北条之章・关东出兵	风雷双头	北条之章・忍城攻め
前田利家	苇原火远理命	织田之章・姉川の战い	正胜々速日	织田之章・长篠の战い
长宗我部元亲	天津瓮三味星	织田之章・木津川口の战い	蝙蝠髑髅	长宗我部之章・四万十川の战い
加拉夏	伊豆能卖钏	织田之章・木津川口の战い	神皇产钏	外传・ガラシャの乱
柴田胜家	金刚武斧	织田之章・手取川の战い	雷公武神斧	外传・有冈城の战い
加藤清正	虎刃火广金	德川之章・柳川攻防战	三跋罗猛虎刃	丰臣之章・贱ヶ岳の战い
黑田官兵卫	黄泉户大神	丰臣之章・四国征伐	鬼哭泉门塞	德川之章・柳川攻防战
立花宗茂	天御柱神咆哮	丰臣之章・柳川攻防战	风刃神风	丰臣之章・关ヶ原の战い（改）
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）	神刃甲斐弁罗	丰臣之章・大津城の战い
北条氏康	戒杖刀天常立	北条之章・河越夜战	灭杖刀国常立	北条之章・骏河防卫战
竹中半兵卫	十二方八将针	浅井之章・稻叶山城の战い	神针娑竭罗	织田之章・姉川の战い
毛利元就	阳神八咫鸟	毛利之章・严岛合战	金仙鸦天狗	毛利之章・上月城の战い
绫御前	天轮圣巫杖	上杉之章・第三次川中岛の战い	皇杖诃梨帝母	上杉之章・会津讨伐追击战
福岛正则	执金刚神杵	德川之章・关ヶ原の战い	斗棍天手力雄	丰臣之章・九州征伐
藤堂高虎	冻刃月读	浅井之章・野田福岛の战い	雹神兴云龙王	德川之章・大坂冬の阵
井伊直虎	战沓倭姬	今川之章・骏河防卫战	神沓奥津姬	真田之章・大坂夏の阵（德川军）
柳生宗矩	八意思兼太刀	德川之章・关ヶ原の战い	不动智神妙刀	长宗我部之章・四国征伐

战历拼图

在主菜单选择“宝物库”→“战历”→“プレイヤ–”就可以查看自己的战历拼图，其类似于“奖杯”和“成就”系统，达成条件后还能解锁游戏中的奖励。战历拼图共分为 3 级难度，按 L、R 键可以切换，以下是全部180块拼图的获得条件和对应奖励。

难易度：★

编号	条件	报酬
1-01	总游戏时间达到 1 小时	获得邂逅通信背景图案“上杉谦信”
1-02	完成猛将演武全部关卡	在菜单选择猛将演武时，会有随机的角色语音
1-03	全任务奖励收集率达到 5% 以上	难易度★★★的战历拼图条件开放一半
1-04	全 BGM 收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“稻姬”
1-05	完成今川之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“今川义元”
1-06	完成无双演武关卡 36 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“阿市”
1-07	全武器收集率达到 30% 以上	武将编辑追加头部类型
1-08	全任务收集率达到 30% 以上	所持金 +3000 两
1-09	完成无双演武关卡 8 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
1-10	全影像收集率达到 70% 以上	获得邂逅通信背景图案“福岛正则”
2-01	完成无双演武关卡 44 个以上（外传除外）	军马“樱野”、“三国黑”、“白云”开放
2-02	完成无双演武关卡 4 个以上（外传除外）	杂货屋追加武将编辑机能
2-03	全任务收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“浅井长政”
2-04	全 BGM 收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“浓姬”
2-05	完成丰臣之章全部关卡	外传关卡“ガラシャの乱”开放
2-06	总游戏时间达到 5 小时	获得邂逅通信背景图案“杂贺孙市”

编号	条件	报酬
2-07	完成无双演武关卡 48 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“宁宁”
2-08	全任务奖励收集率达到 10% 以上	武将编辑追加新部件
2-09	完成无双演武关卡 24 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
2-10	全 BGM 收集率达到 30% 以上	武将编辑追加新部件
3-01	全武器收集率达到 10% 以上	难易度★的战历拼图条件开放一半
3-02	全 BGM 收集率达到 100% 以上	获得邂逅通信背景图案“井伊直虎”
3-03	完成毛利之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“毛利元就”
3-04	所持金达到 10000 两以上	邂逅通信购入受信武器时有 20% 的折扣
3-05	全任务收集率达到 5% 以上	难易度★★的战历拼图条件开放一半
3-06	全任务奖励收集率达到 30% 以上	所持金 +5000 两
3-07	全影像收集率达到 10% 以上	获得邂逅通信背景图案“服部半藏”
3-08	完成无双演武关卡 40 个以上（外传除外）	在菜单选择无双演武时，会有随机的角色语音
3-09	完成北条之章全部关卡	所持金 +3000 两
3-10	完成无双演武关卡 52 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“风魔小太郎”
4-01	总游戏时间达到 10 小时	难易度★★★的战历拼图条件开放一半
4-02	全任务收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“柳生宗矩”
4-03	全任务奖励收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“柴田胜家”
4-04	总游戏时间达到 3 小时以上	获得邂逅通信背景图案“伊达政宗”
4-05	全影像收集率达到 100%	所持金 +10000 两
4-06	完成无双演武关卡 2 个以上（外传除外）	杂货屋开放
4-07	总游戏时间达到 30 小时以上	获得邂逅通信背景图案“立花誾千代”
4-08	完成无双演武关卡 12 个以上（外传除外）	军马“望月”、“薄墨”、“百段”开放
4-09	完成真田之章全部关卡	所持金 +5000 两
4-10	完成长宗我部之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“长宗我部元亲”
5-01	所持金达到 3000 两以上	获得邂逅通信背景图案“藤堂高虎”
5-02	完成无双演武关卡 32 个以上（外传除外）	武将编辑追加头部类型
5-03	完成无双演武关卡 3 个以上（外传除外）	杂货屋的武器锻工项目追加道具合成
5-04	完成无双演武关卡 28 个以上（外传除外）	军马“小云雀”、“鬼鹿毛”、“百里黑”开放
5-05	完成无双演武关卡 16 个以上（外传除外）	难易度★★的战历拼图条件开放一半
5-06	完成德川之章全部关卡	外传关卡“东西无双决战（西军）”开放
5-07	全任务收集率达到 10% 以上	武将编辑追加新部件
5-08	完成织田之章全部关卡	外传关卡“缘结び神社の战い”开放
5-09	全 BGM 收集率达到 10% 以上	难易度★的战历拼图条件开放一半
5-10	全武器收集率达到 100%	可操作武将的所有武器的强化等级变成 1（专属武器不变）
6-01	全武器收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“石田三成”
6-02	全影像收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“德川家康”
6-03	猛将演武全关卡开放	获得邂逅通信背景图案“黑田官兵卫”
6-04	全武器收集率达到 20% 以上	武将编辑追加脸部类型
6-05	总游戏时间达到 20 小时以上	获得邂逅通信背景图案“真田幸村”
6-06	全影像收集率达到 30% 以上	武将编辑追加头部类型
6-07	全武器收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“绫御前”
6-08	完成无双演武关卡 20 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
6-09	全 BGM 收集率达到 40% 以上	合战准备菜开放 BGM 变更机能
6-10	全任务奖励收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“女忍者”

难易度：★★

编号	条件	报酬
1-01	获得全部装备道具	获得邂逅通信背景图案“直江兼续”
1-02	完成明智之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“明智光秀”
1-03	完成织田信长、浓姬的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-04	完成无双演武关卡 64 个以上（外传除外）	军马“松风”开放
1-05	完成羽柴秀吉、宁宁的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-06	完成黑田官兵卫、竹中半兵卫的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-07	与服部半藏的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
1-08	以 A 评价完成猛将演武全部关卡	获得邂逅通信背景图案“本多忠胜”
1-09	总游戏时间达到 40 小时以上	所持金 +10000 两
1-10	与北条氏康、今川义元的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-01	与浅井长政、阿市的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-02	完成明智光秀、长宗我部元亲的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-03	完成真田幸村、藤堂高虎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-04	全任务收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“直江兼续”
2-05	完成本多忠胜、立花宗茂的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-06	完成武田之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“武田信玄”
2-07	与武田信玄、上杉谦信的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-08	完成毛利元就、阿国的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象

编号	条件	报酬
2-09	完成女忍者、甲斐姬的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-10	与黑田官兵卫、竹中半兵卫的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-01	完成浅井长政、阿市的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
3-02	获得全部军马	获得邂逅通信背景图案“前田庆次”
3-03	习得全部战技	获得邂逅通信背景图案“岛津义弘”
3-04	与森兰丸、加拉夏的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-05	与稻姬、井伊直虎的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-06	总游戏时间达到 50 小时	获得邂逅通信背景图案“森兰丸”
3-07	完成无双演武关卡 56 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“加拉夏”
3-08	完成无双演武关卡 72 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“北条氏康”
3-09	与加藤清正、福岛正则的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-10	与柴田胜家、前田利家、前田庆次的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-01	完成服部半藏、风魔小太郎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-02	与伊达政宗、杂贺孙市的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-03	完成加藤清正、福岛正则的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-04	与女忍者、甲斐姬的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-05	与毛利元就、阿国的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-06	与本多忠胜、立花宗茂的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-07	完成石田三成、岛左近的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-08	与真田幸村、藤堂高虎的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-09	与明智光秀、长宗我部元亲的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-10	完成浅井之章全部关卡	外传关卡“东西无双决战（东军）”开放
5-01	所持金达到 50000 两以上	获得邂逅通信背景图案“羽柴秀吉”
5-02	完成无双演武关卡 68 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“立花宗茂”
5-03	完成北条氏康、今川义元的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-04	完成全部 Ending	所持金 +5000 两
5-05	完成武田信玄、上杉谦信的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-06	与羽柴秀吉、宁宁的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
5-07	全任务奖励收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“岛左近”
5-08	完成伊达政宗、杂贺孙市的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-09	完成柴田胜家、前田利家、前田庆次的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-10	与织田信长、浓姬的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-01	完成德川家康、柳生宗矩的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-02	完成森兰丸、加拉夏的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-03	完成岛津义弘、立花誾千代的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-04	与石田三成、岛左近的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-05	完成稻姬、井伊直虎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-06	完成直江兼续、绫御前的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-07	与直江兼续、绫御前的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-08	与德川家康、柳生宗矩的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-09	完成无双演武关卡 60 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“加藤清正”
6-10	与岛津义弘、立花誾千代的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型

难易度：★★★

编号	条件	报酬
1-01	完成宁宁之章全部关卡	外传关卡“有冈城の战い”开放
1-02	岛左近的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-03	浓姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-04	柴田胜家的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-05	全角色可以使用	所持金 +10000 两

编号	条件	报酬
1-06	今川义元的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-07	伊达政宗的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-08	长宗我部元亲的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-09	完成无双演武全部关卡（外传除外）	所持金 +8000 两
1-10	宁宁的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-01	藤堂高虎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-02	前田庆次的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-03	竹中半兵卫的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-04	以“地狱”难度完成无双演武全部关卡（外传除外）	可操作武将的阶级 +10（突破限界的武将也能得到成长）
2-05	全部角色的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	全部装备道具各获得 1 个（99 个的自动卖出）
2-06	完成无双演武关卡 80 个以上（外传除外）	所持金 +10000 两
2-07	绫御前的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-08	明智光秀的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-09	石田三成的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-10	上杉谦信的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-01	完成无双演武关卡 76 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“甲斐姬”
3-02	立花誾千代的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-03	全任务收集率达到 100%	可操作武将的阶级 +10（突破限界的武将也能得到成长）
3-04	本多忠胜的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-05	阿市的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-06	风魔小太郎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-07	全任务奖励收集率达到 100%	可操作武将的所有武器的强化等级变成 1（专属武器不变）
3-08	加藤清正的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-09	完成上杉之章全部关卡	外传关卡“毛利元就の变”开放
3-10	自创主角的阶级达到 50 以上	可在杂货屋令该武将突破限界
4-01	立花宗茂的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-02	阿国的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-03	加拉夏的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-04	真田幸村的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-05	浅井长政的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-06	织田信长的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-07	直江兼续的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-08	杂贺孙市的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-09	柳生宗矩的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-10	武田信玄的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-01	完成伊达之章全部关卡	外传关卡“京洛倾奇の乱”开放
5-02	井伊直虎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-03	无双演武全部关卡开放（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“竹中半兵卫”
5-04	北条氏康的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-05	女忍者的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-06	福岛正则的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-07	完成外传全部关卡	获得邂逅通信背景图案“阿国”
5-08	甲斐姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-09	总游戏时间达到 100 小时	所持金 +10000 两
5-10	毛利元就阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-01	稻姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-02	服部半藏的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-03	岛津义弘的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-04	以 S 评价完成猛将演武全部关卡	全部装备道具各获得 1 个（99 个的自动卖出）
6-05	黑田官兵卫的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-06	以“難しい”以上难度完成无双演武全部关卡（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“织田信长”
6-07	前田利家的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-08	羽柴秀吉的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-09	德川家康的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-10	森兰丸的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界



因为有前作的根基在，本作在耐玩度方面毋庸置疑，3 个新角色、30 余个新关卡以及新模式“猛将演武”都能让玩过前作的玩家保持新鲜感，更不用提每位角色还追加了一把专属武器。相比其他《无双》，《编年史》更强调同伴的行军路线制定以及战技的合理使用，具有一定的战略魅力。本作引入的方针设定终于解决了前作中 AI 同伴“满地乱跑”的窘境，不过 NPC 的 AI 还是存在问题，这在护卫任务中体现得淋漓尽致。游戏的缺点也比较明显，无双演武的路线设置意义不大，重复的关卡也容易让人厌烦。而且续作在人物消失和掉帧问题上反倒更为严重，让人不太理解。其实如果本作不是命名为《2nd》，而是直接承认是“猛将传”的话，相信玩家会更容易接受些。



SOUL HACKERS
ソウルハッカーズ

《灵魂黑客》是一款在系统和剧情上都做得相当不错的游戏，整体素质在整个“《女神》系列”中可谓拔尖。本次移植没有对画面予以任何强化，这是比较遗憾的地方，不过整体难度适中，强大的女主角和后期的ジャッジメント魔法能顺利地帮助玩家通关乃至打过隐藏BOSS。本作流程并不长，迷宫难度也不高，不过系统上有不少值得玩味的地方，有必要给大家重点介绍一下。

文 胧月　美编 Juxi



3DS	RPG	角色扮演・收集育成
恶魔召唤师 灵魂黑客		
デビルサマナ- ソウルハッカ-ズ		
Atlus	日版	2012年8月30日
1人	6279日元	对应邂逅通信

系统篇





角色能力点分配

男女主人公在升级时会获得可自动分配到6项能力数值的加点，这些加点将对角色的战斗性能产生异常明显的影响。“《女神》系列”的每一作在加点上均有所侧重，那么下面就来看看这6项数值对角色的具体影响，以及推荐的加点方式。

能力项	作用
力	影响物理攻击力
知力	影响魔法命中率、最大MP。此外还对魔法攻击力、魔法回避力、状态异常发生率和状态异常回避力产生影响
魔力	影响魔法威力、最大MP。此外还对魔法命中力产生影响。
耐力	影响最大HP和基本防御力
速さ	影响行动顺序、回避能力、逃跑成功率和物理命中力
运	影响逃跑成功率和道具取得率，此外还影响物理命中力、回避力、会心率、状态异常发生率、状态异常回避力和恶魔交涉成功率

由以上分析可以得知，每一项数值均对角色的多方面能力产生影响，加点时需要慎重。主人公无法使用魔法，是队伍的核心辅助，因此要在速和知力两项上集中加点。在游戏的末期获得将门系装备后，可适当加一些魔。而ネミッサ作

为以魔法来战斗的主力，核心数值自然是魔力，其次为知力和速度，编成队伍时建议放在后列，确保存活力。**ネミッサ**在游戏初期会根据玩家对**ヒトミ**的不同印象的选择而产生魔法类型上的变化，详细请参考流程攻略中的序章环节。

仲魔的各项能力在作用上与人类角色是相同的，不过本作中的仲魔并没有升级概念，除造魔外的普通恶魔的各项能力值都是固定的，只有通过御魂合体来强化。

装备选择

装备和道具会对队伍的战力产生强力的支援，选择武器时除了要看攻击力和攻击范围外，属性也至关重要。由于主人公无法使用魔法，四属性的剑就相当于赋予了主人公魔法攻击能力。防具方面除了参考基本的防御力和回避力外，通常还有对某种特定属性反射或无效的附加功能，在应对特定BOSS时，这些反射和无效的耐性甚至比防御力更为重要。



装备和防具主要是在芝浦区左下角的芝浦コア的ビデオマッスル和画廊ラダ-中购买。这两处商店的货物会随着主人公等级的提高不断追加，特别是主人公到达75级上可购买无需装填弹药的最强铳**メギドファイア**-，售价990000。

合体剑

在流程中获得无铭の刀后，即可用于跟仲魔合成各种剑系武器。剑合体在业魔殿中进行，根据合成恶魔的继承种类不同，合出的武器在属性上有所差别。具体如下：

成品	适用性别	异常状态追加	对应仲魔的继承类型	最强合体对象（恶魔需要力、速、运用御魂强化满）
七星村正	男	无	打击、万能、破魔、回复A、温度、暗黑	威灵アリラト
七星不知火村正	男	无	火炎	狂神ディオニュソス
七星冰刃村正	男	冻结	冰结	魔王ロキ
七星电光村正	男	感电	电击	大天使スラオシャ
七星破冲村正	男	无	冲击	龙神グクマッツ
七星毒刃村正	女	毒	咒杀	邪龙ムシュフシュ
七星梦想村正	女	睡眠	回复B	威灵ハチマン
七星魔映村正	女	魅了	魔女	狂神アラミサキ

除了以上8种武器外，无铭の刀还可与特定恶魔合出特殊武器，具体如下：

成品	合体对象	适用性别
ゲイボルグ	女神スカアハ	男
如意棒	破坏神セイテンタイセイ	男
フツノミタマ	鬼神フツヌシ	男女均可
クサナギの剑	龙王ヤマタノオロチ	男
グングニル	魔神オ-ディン	女
スダルサナ	魔神ヴィシュヌ	女
ピナ-カ	破坏神シヴァ	男

合出的武器可登录到剑全书中，不过和造魔一样，当玩家手中持有一把合体剑后，就无法从全书中再调出另一把合体剑了，这时需要先将手上的合体剑丢弃。

防具选择要点

防具“相性”的重要性不亚于自身数值，即影响装备者对四属性魔法、魔力、精神、咒杀等状态属性的耐性。一般来说，从头到脚的一身防具里至少得有一件要能抵御咒杀，否则一旦主人公被命中就会立即GAME OVER。

部分装备还会对力、魔、知、耐、速、运6项能力数值产生加成，分别以辅助和魔法为主要行动模式的主人公和**ネミッサ**，在装备了“速+”、“魔+”系的装备后能让自身能力得到更好发挥。另外主人公的将门装备需要魔值在10以上才能装备，玩家可以先装上“魔+3”的G-ラダ-ズ，这样只需给主人公分配7点魔力值变成顺利换上将门套装了。

套装

游戏中存在四灵山、四圣兽和江门这三类套装，套装在四件装齐后还能获得额外的数值加成，详见下表。



四灵山（女性专用）

游戏中共有两套，在アルゴンNS的3～5F可找到一套，另外在VRホ-ラ-ハウス的2～4F、6F可以再找到另一套。不过只有ネミッサ可以装备的该套装只需一套即可。

防具名：东方泰山の帽子、西方华山の衣、南方衡山の指轮、北方恒山の具足

套装效果：力+4、知力+2、魔力+2、耐力+4、速+2

四圣兽（女性专用）

用龙神セイリュウ、圣兽ビャッコ、灵鸟スザク和神兽ゲンブ魔晶变化而来的套装。

防具名：セイリュウの兜、ビャッコの铠、スザクの小手、ゲンブの足甲

套装效果：全数值+4

将门（男性专用）

在二上门地下遗迹（现实）的遗迹3～4、时幻の回廊4的宝箱里获得。

防具名：将门の兜、将门の铠、将门の小手、将门の具足

套装效果：全数值+6



图标字样	解说	恢复手段
濒、死	濒死状态，是ネミッサ和仲魔的特有状态，HP降到0时触发。主人公的HP一旦降到0会直接进入濒死。	地返しの玉、反魂香、リカ–ム、サマリカ–ム
尸	用ネクロマ召唤死去的仲魔，该仲魔不受敌方的任何攻击，但一旦被使用了回复魔法，就会重新进入濒死状态	地返しの玉、反魂香、リカ–ム、サマリカ–ム
石	石化，仲魔中了该状态后直接返回COMP，主人公被石化后则直接GAME OVER	ディスト–ン、ソ–マ、ペトラディ
的	被锁定状态，会遭到敌方的集中攻击	ソ–マ、マ–クディ
魅	魅了状态，会不受控制地攻击己方	ディスチャ–ム、ソ–マ、チャムディ
爆	炸弹状态，该状态下一旦受到火焰攻击，就会以该单位为中心向周围扩散爆炸，同时自身死亡	ソ–マ、ボムディ
痹	无法行动	ディスパライズ、ソ–マ、パララディ
毒	物理攻击力降为1/3，且战斗结束后依然不会解除，随着走路而自行扣血	ディスポイズン、ソ–マ、ポズムディ
眠	睡眠并无法行动，受到攻击后会立刻解除	メ・パトラの石、ソ–マ、パトラ、メ・パトラ
冰、电	受到冰结或电击系攻击陷入无法行动的状态	メ・パトラの石、ソ–マ、パトラ、メ・パトラ
阳	高扬状态，不听玩家的指令而擅自行动	メ・パトラの石、ソ–マ、パトラ、メ・パトラ
沉默	无法使用魔法，被敌方专用EXTRA特技“沉默のささやき”命中后触发	ディクロ–ズの石

状态异常



敌方的攻击往往附带异常状态，虽然都有对应的解除方法，但部分异常状态往往危及到整个队伍的生存，通过图标来把握它们的效果并了解解除方法，是节省时间、攻略难点BOSS的关键。



COMP

作为恶魔召唤装置的COMP功能繁多，不仅是恶魔的格纳库，让玩家在战斗中自由召唤，还可用来进行恶魔合体、查看恶魔能力等。此外，通过给COMP安装软件能对迷宫、战斗、恶魔交涉、合体等攻关环节带来便利。大部分软件可从芝浜区的EL・115设施里购买，少数则需要在パラダイムX的宠物商店“王国屋”完成指定的恶魔任务交换得到。COMP最多有5个空格共安装软件，大部分软件均只占用一个空格，少数如**コペルニクス、バックアッパ–**需占用两个。软件的安装和替换在任意一个记录点或者基地里进行。比较推荐的软件有**コペルニクス**（保证合体事故的发生，是合成珍兽和秘神的必备软件）、**ヒロえもん**（提高战斗结束后的掉宝率）、**ダ–ク・マン**（允许与DARK系恶魔交涉）、**レディ・キラ–ズ**（提升与女性恶魔的交涉成功率）、**シュタイナ–**（允许使用COMP进行精灵、御魂和造魔合体，用以处理探索迷宫时多出的恶魔）、**フライデ–**（二周目方可获得，用COMP合体出的恶魔忠诚度最大）、**スティ–ブン**（二周目方可获得，仲魔合成不再受到主人公的等级限制）、**百太郎**（100%不会被敌人从背后偷袭）。

恶魔交涉

战斗的目的并非仅仅是打倒恶魔，与它们对话交流也是非常重要的部分。成功交涉能让它们加入我方队伍，而即使交涉失败，欣赏各式恶魔对话也是相当有趣的。加入我方的恶魔能直接作为战力使用，也能进行恶魔合体、剑合体或者对造魔进行强化。



进入战斗后，可以说得并收为己方同伴的恶魔都会标记着笑脸符号，不过没有出现该符号，就可以直接将它们消灭了。注意满月时恶魔处于亢奋状态，交涉成功率极低，稍不留神还会受到强烈还击，装备了COMP软件ムーン・アダルト则可提升满月时的交涉成功率。

笑脸符号不出现的原因可能有以下六种，列出来并给出解决方案。

原因	解决办法
恶魔属性为DARK	给COMP装备软件ダーク・マン
BOSS恶魔	无法收得
恶魔的等级高于主人公	练级
队伍里有同样的恶魔	无法收得
COMP没有空位	通过合体或让仲魔离队，腾出空位
属性相冲	目标恶魔和队伍里召唤出的仲魔LAW和CHAOS属性不一，如果对方是CHAOS属性，则需要将召唤出的EX LAW属性仲魔收回

恶魔索要

与恶魔顺利交涉后，部分会提出向玩家索要金钱、MAG或者道具。不同种族的恶魔对索要物品的喜好度是有差别的，赠与时要对症下药。给予现金时，现金值要在恶魔等级×100以上，MAG则要在恶魔等级×10以上，而道具则是同类中越贵的越容易成功。COMP装备了软件ダブル・バリュ－时，只要赠送出一半的MAG就能达到预期效果了。

种族	喜好物品
天使	宝石
妖鸟	铳、MAG
妖魔	宝石、现金
妖精	现金、MAG
龙王	防具、宝石
魔兽	剑、MAG
珍兽	现金、MAG
地灵	消耗品道具、现金
夜魔	剑、铳
堕天使	MAG
妖鬼	防具、MAG
鬼女	宝石、现金
邪神	MAG

种族	喜好物品
凶鸟	铳
妖树	剑、MAG
死神	消耗品道具
妖兽	现金、MAG
邪鬼	防具、宝石
尸鬼	铳、消耗品道具
怪异	铳、消耗品道具
魔王	防具、宝石
邪龙	防具、宝石
幽鬼	剑
恶灵	铳、MAG
外道	铳、消耗品道具

恶魔性格

恶魔按性格分为狞猛、冷静、狡猾、友爱和愚钝5大类。不同性格的恶魔对玩家发出的指令在执行反应上有所差别，如狞猛类的恶魔自身喜欢ATTACK型指令，而如果玩家一味令其施放魔法，则会导致其忠诚度下降，忠诚度降到最低后的恶魔会自行离队，玩家可以通过送礼来提升忠诚度。而如果有时被迫需要恶魔执行不符合其性格的指令，可通过“酒”来暂时改变其性格。

狞猛类：攻击力高、魔力低，喜欢的指令是ATTACK。

冷静类：攻击力高、魔力高，喜欢的指令并不固定，只要玩家作出了适合当前战况的选择，其忠诚度就会提升。

狡猾类：能力较为平均，擅长辅助，虽然喜欢魔法指令，但魔法指令对提升其忠诚度并没有显著的提升作用，主要还是通过送礼

友爱类：攻击力低、魔力高，喜欢的指令是GUARD和回复型魔法。

愚钝类：能力偏低，喜欢的指令是GO。



恶魔合体

队伍力量的壮大除了要依靠男女主人公升级时的能力提升外，强力仲魔的加入也至关重要。虽说本作的技能继承不算非常自由，但有些高级种族的恶魔无法通过交涉获得，这时就要依靠恶魔合体了。合体最少由两只仲魔进行，合体可在业魔殿或COMP两处进行，业魔殿的功能相比COMP更加全面。



两种合体方法的区别

COMP合体

COMP合体的最大好处是“随时随地”，能将收得的恶魔立即投入合体，但同样也有缺点：1.只能进行二身合体；2.合体后的恶魔仅仅只能继承对应的魔法继承类型的魔法；3.存在LOST可能性。

业魔殿合体

业魔殿位于芝浜区的中部，功能相比COMP合体更加全面：1.能够进行三身合体；2.能进行剑合体和魔晶变化；3.恶魔除了能继承魔法继承类型所对应的魔法外，还能继承回复和攻击辅助系的魔法；4.不会发生LOST。

虽然业魔殿功能更全面，但也并不是全面超越COMP。COMP在装备了**コベルニクス**软件后合体事故率能提升到90%以上，而珍兽和秘神这两类仲魔只有通过合体事故才能做出。珍兽的合成方法是在满月时用两个兽族的恶魔进行合体并发生事故，秘神则是要在新月时用两个神族的恶魔进行合体并发生事故。合成结果并不固定，而是在比主人公等级低的珍兽或秘神里随机挑选一个。注意合体事故发生后不继承任何魔法。

珍兽类

名称	等级
珍兽イナバシロウサギ	50
珍兽チュパカブラ	35
珍兽クダ	20
珍兽オリバ—くん	5

秘神类

名称	等级
秘神カンギテン	62
秘神キンマモン	42
秘神アメノフトタマ	23
秘神ビリケン	15



魔法继承

通过恶魔交涉直接获得的仲魔，和利用合体做出的仲魔所拥有的魔法不尽相同，其原因是合体时仲魔会继承两个素材恶魔的技能。然而仲魔只能继承自己所属继承类型的魔法，比如妖鸟**ルフ**的魔法继承类型是电击，那么通过合体做出它以后，除电系以外的攻击类魔法都是无法继承的。

继承限制

1.合体后的恶魔只能继承对应类型的魔法，一个仲魔包括EXTRA在内最多拥有6个魔法/技能。

2.当可继承的魔法拥有多个时，按照种族的地位高低来依次继承素材的魔法。比如当材料恶魔是魔神和女神时，优先继承魔神所持魔法。

3.当可继承的魔法有多个时，按照魔法的级别高低来依次继承，级别高低一览如下，数字越小的优先级越高。

顺序	万能	火炎	冰结	电击	冲击
1	メギドラオン	マハ・ラギオン	マハ・ブフ—ラ	マハ・ジオンガ	マハ・ザンマ
2	メギドラ	マハ・ラギ	マハ・ブフ	マハ・ジオ	マハ・ザン
3	メギド	アギラオ	ブフ—ラ	ジオンガ	ザンマ
4		アギ	ブフ	ジオ	ザン

顺序	咒杀	破魔	回复A	回复B
1	ムドオン	ハマオン	メ・ディアラハン	タル・カジャ
2	ムドラ	ハンマ	メ・ディアラマ	ラク・カジャ
3	ムド	ハマ	メ・ディア	スク・カジャ
4			ディアラハン	マカ・カジャ
5			ディアラマ	デ・クンダ
6			ディア	タル・ンダ
7			サマリカ—ム	ラク・ンダ
8			リカ—ム	スク・ンダ
9			ポズムディ	デ・カジャ
10			ペトラディ	
11			メ・パトラ	
12			パトラ	
13			パララディ	
14			ボムディ	
15			チャムディ	
16			マ—クディ	

顺序	魔女	打击	温度	暗黑
1	エストマ	テトラジャ	マハ・ラギオン	ハマオン
2	リベラマ	テトラカ—ン	マハ・ブフ—ラ	ムドオン
3	リフトマ	ムドラ	マハ・ジオンガ	ハンマ
4	マッパ—	ムド	マハ・ラギ	ムドラ
5	マカラカ—ン		マハ・ブフ	ハマ
6			マハ・ジオ	ムド
7			アギラオ	
8			ブフ—ラ	
9			ジオンガ	
10			アギ	
11			ブフ	
12			ジオ	

CHECK

业魔殿合体时继承的回复、辅助魔法

如前文所述，合体后的恶魔所能继承的魔法类型是限定的，不过当合体在业魔殿中进行时，还能继承回复和辅助魔法。继承的优先级较为特别，详见下表。

顺序	名称	顺序	名称
1	ディア	14	ポズムディ
2	ディアラマ	15	リカーム
3	ディアラハン	16	サマリカーム
4	メ・ディア	17	リカームドラ
5	メ・ディアラマ	18	タル・カジャ
6	メ・ディアラハン	19	ラク・カジャ
7	マークディ	20	スク・カジャ
8	チャムディ	21	マカ・カジャ
9	ボムディ	22	デ・クンダ
10	パララディ	23	テトラジャ
11	パトラ	24	テトラカーン
12	メ・パトラ	25	マカラカーン
13	ペトラディ		



特殊法则合体

精灵合体

精灵是由同种族的恶魔合体得到的特殊种族，而精灵参与普通合体时，则能引起另一个素材恶魔在自身种族内的级别升降。精灵共有サラマンダー、ウンディーネ、シルフ、ノーム四种，精灵合体的最大好处，就是能够方便地让另一只恶魔在种族内完成等级的升降，填满恶魔全书。

精灵名称	合成方法（同种族）
サラマンダー	大天使、神兽
ウンディーネ	鬼神、妖精、龙神、龙王、鬼女
シルフ	幻魔、妖魔、灵鸟、妖鸟、魔兽、天使
ノーム	夜魔、堕天使、圣兽、妖鬼、地灵、神树

御魂合体

让精灵之间进行合体可获得御魂，由于本作中的恶魔不会通过战斗升级，御魂合体成为强化它们的重要手段。四种御魂能够提升恶魔的对应能力值如下：

サキミタマ	最大HP、运
クシミタマ	最大MP、魔力
ニギミタマ	知力、速さ
アラミタマ	力、耐力

以上四种御魂的合体公式如下：

サキミタマ=（サラマンダー+ウンディーネ+シルフ）或（サラマンダー+ウンディーネ+ノーム）

クシミタマ=（サラマンダー+シルフ+ノーム）或（ウンディーネ+シルフ+ノーム）

ニギミタマ=（ウンディーネ+シルフ）或（ウンディーネ+ノーム）或（シルフ+ノーム）

アラミタマ=（サラマンダー+ウンディーネ）或（サラマンダー+シルフ）或（サラマンダー+ノーム）

威灵・狂神合体

一般情况下，LIGHT和DARK系的恶魔由于属性完全相反而无法进行合体，然而神族例外，即LIGHT系的魔神、女神、破坏神、地母神可以与DARK系的邪神、死神、魔王在特定条件下合体，新月时的LIGHT和DARK神族能合成威灵，而满月时则合出狂神。二身合体时，合体后的等级为两个素材恶魔的平均等级（省略小数点）向上取等级最近的一只；三身合体时，则是三个恶魔的平均等级（省略小数点）+3，再向上取等级最近的一只。

威灵・狂神一览

名称	等级
威灵アリラト	82
威灵ハチマン	76
威灵オメテオトル	61
威灵ブラックマリア	55
狂神ディオニュソス	74
狂神アティス	66
狂神アラミサキ	52
狂神オグン	37

造魔合体

造魔的地位相当特殊，堪称队伍中除主人公和ネミッサ以外的第三主角，在湾岸仓库结束后取得造魔素ドリ－・カドモン后，让造魔素与其他恶魔合体即可诞生造魔。造魔合体的种类，有4个系统类型的通常造魔合体，和让过去的英雄寄宿在造魔身上后得到的英雄・猛将合体。

造魔的魅力点，在于玩家可以不断地用其他恶魔与之合体，提升其能力。通常恶魔合体不可能继承的EXTRA特技也能被造魔继承下来，自由度相当高。造魔的等级根据与之合体的恶魔产生变化，造魔的等级为自己和另一只合体恶魔的平均值。此外，除了极少数情况外，造魔基本完全忠于玩家发出的指令，无论召唤还是平时都不消费MAG，不过也有缺点，即在新月时的能力非常弱。

通常造魔合体的系统差异

造魔的成长系统在最初造魔素进行的诞生合体时便被决定了，分为人型、天使型、龙型和兽型4种。如果玩家想改变造魔的进化系统，就要先把造魔在新月时进行合体，返回原始的造魔素，或者也可以用如下办法：在满月时，让造魔与威灵、狂神、恶灵、外道、尸鬼、怪异6个种族的恶魔任一进行合体，然后让合体的结果再与其他恶魔合体，就能改变成后者恶魔所对应的成长系统。

人型

人型造魔的能力成长很平均，能够继承各种物理系EXTRA，形成方法是让造魔素与以下种族合体：魔神、女神、秘神、破坏神、地母神、鬼神、邪神、死神、幻魔、妖魔、妖精、夜魔、魔王、地灵、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼。

天使型

天使型造魔对魔法有较强抗性，缺点是惧怕物理攻击，成长以速和运为主，担当队伍中的回复支援角色，能继承大量物理型EXTRA，形成方法是让造魔素与以下种族合体：大天使、天使、堕天使、灵鸟、妖鸟、凶鸟。

龙型

龙型造魔的魔法抗性高，能继承大量魔法系EXTRA，自身的魔和知力值均很高，也擅长魔法攻击，形成方法是让造魔素与以下种族合体：龙神、龙王、邪龙、神树、妖树。

兽型

兽型造魔惧怕魔法，对物理攻击有不错的抗性，自身也擅长物理攻击，形成方法是让造魔素与以下种族合体：神兽、圣兽、魔兽、珍兽、妖兽。

英雄合体

让一定等级的造魔与特定恶魔合体，会诞生特殊的英雄类恶魔。详细如下：

结果	造魔等级V	所需恶魔
英雄コウテイ	80以上	地母神セイオウボ
英雄ラ－マ	70以上	魔神ヴィシュヌ
英雄サラディン	60以上	威灵アリラト
英雄ジ－クフリ－ト	50以上	魔神ル－グ
英雄ジャンヌ・ダルク	40以上	威灵ブラックマリア

猛将合体

新月时，让一定等级的造魔与特定恶魔合体诞生，详细如下：

结果	造魔等级	所需恶魔
猛将マサカド	80以上	威灵ハチマン
猛将ロンギヌス	70以上	大天使メタトロン
猛将ヨシツネ	60以上	威灵ハチマン
猛将ハゲネ	50以上	邪龙ファフニ－ル
猛将ラリョウオウ	40以上	龙神セイリュウ

魔晶变化

当性格为“愚钝”和“狡猾”的恶魔忠诚度提升到5级以上后，可在业魔殿进行魔晶变化，愚钝型恶魔有极低的几率变成能卖出高价的传说の万马券，否则变为魔石。狡猾型恶魔则能变成各式武器、防具和道具。



主线流程攻略



各地名所属区域一览

パラタイムX（在基地的PC中）		芝浜	あかね台	由良岛	二上门	天海ベイ
映画馆		芝浜南驻车场	自宅	レオン自动车工场	アルゴンNS	湾岸仓库街
カジノ		ホテル业魔殿	天体博物馆	アルゴン精工	アルゴン本社	天海空港
フォ–ラム	王国屋	芝浜コア	あかねモ–ル	移动后アジト	天海モノリス	天海フロ–ト
VR银行	占い	EL・115			灵长知能综研	ホテル・シ–ア–ク

序章

游戏开始后照惯例需要玩家为主人公取名，看完一段剧情后来到芝浜停车场的基地，黑客头领スプ–キ–会向玩家询问对女主角的印象，此处的选择决定了女主角今后的三个成长方向，不可等闲视之。三个选项分别是いつも明るい、结构ク–ル、意外とセクシ–，分别对应火炎、冰结、电击三种成长方向，女主角在各方向上习得的魔法不尽相同，详细参加下方：

习得魔法的等级	火炎	冰结	电击
7	アギ	ブフ	ジオ
15	メ・ディア	メ・ディア	メ・ディア
18	ロマ・カロル	ロマ・グランド	ロマ・フルメン
21	ハマ	ムド	マリンカリン
23	リカ–ム	リカ–ム	リカ–ム
27	マハ・ラギ	マハ・ブフ	マハ・ジオ
30	ディアラマ	ディアラマ	ディアラマ
35	アギラオ	ブフ–ラ	ジオンガ
40	ディアラハン	ディアラハン	ディアラハン
43	ペトラディ	ペトラディ	ペトラディ
45	サバトマ	サバトマ	サバトマ
50	ハンマ	ムドラ	メギド
52	メギド	メギド	ネクロマ
56	ネクロマ	ネクロマ	メ・ディアラマ
58	メ・ディアラマ	メ・ディアラマ	メギドラ
60	マハ・ラギオン	マハ・ブフ–ラ	マハ・ジオンガ
75	くりからの黑龙	二亿四千万の恶	满月の女王
80	战の魔王	战の魔王	战の魔王

※对比可知，火炎类最适合攻关，不但惧怕火炎的敌人居多，而且破魔系的ハマ能对DARK属性的恶魔一击必杀；冰结类由于冰结魔法威力较低，而且75级时习得的“二亿四千万の恶”仅对NEUTRAL属性的敌人造成伤害，不太推荐；电击类中前期不如火炎好用，但它是三个类型中惟一能习得メギドラ的，75级习得的“满月の女王”为全体万能属性魔法，在满月时威力大幅提升，还是非常好用的。另外值得留意的是三个类型分别在18级习得的ロマ系魔法，这一类魔法的威力与女主角的当前血量有关，当HP高于1/4时，造成女主角最大HP/2的伤害，而HP低于1/4（红血）时，则能无视防御力造成等同于最大HP的伤害，不过为了顺利攻关，还是应该着重给女主角的魔、知两项加点，不太会加耐，所以该战术仅供娱乐。



アルゴンNS
(Vision Quest)



与大家对话完毕后选择PC进パラタイムX逛一圈再退出，进入ウラベ的剧情，视角一时切换到ウラベ，目标是到达5F的电算机室。由于在剧情上这一段是虚拟播片，玩家操作的不是真正的主人公，所以迷宫中的宝箱一律不要拿，不然后面再次在现实中进入该迷宫就拿不到宝箱了。另外Vision Quest结束后主人公获得的经验值固定是500，就不要浪费时间练级了。进行完该部分后，主人公一行需要前往现实中的アルゴン。

アルゴン

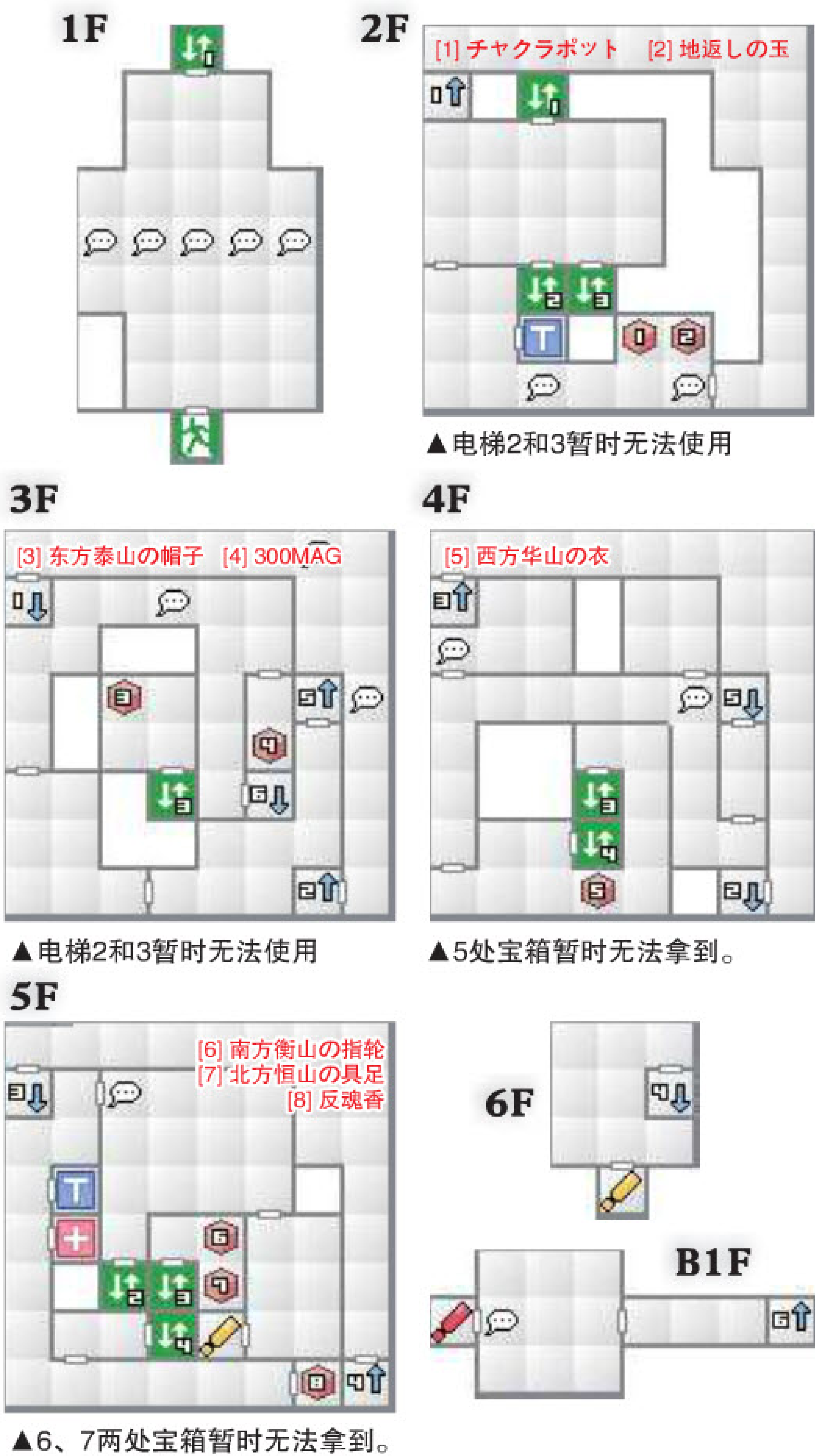
该迷宫可收服的仲魔不多，只有妖精ピクシ–、地灵ノッカ–和魔兽ギャリ–トロット，不过妖精ピクシ–和魔兽ギャリ–トロット合体出的妖鬼アズミ拥有ラク・カジャ，地灵ノッカ–和魔兽ギャリ–トロット合出的圣兽ヘスト有マハ・ラギ，都比较好用。2F的电梯目前只开放一个，另一个暂时不能进的电梯得到中期才会解禁。先由电梯上到5F发生剧情，再顺着楼梯往下，到达B1F的地下资料室，发生BOSS战。BOSS带着4个杂兵，优先让女主角用魔法打倒会施放火炎魔法的尸鬼パドロック，中了BOSS的高扬の歌暂时没有办法解除，老实防御即可。打完该迷宫后芝浜地区的业魔殿开放，这样就可以不出合体事故地作成仲魔了。

出现恶魔

1F・3F・4F・B1F		
妖精ピクシ–	魔兽ギャリ–トロット	地灵ノッカ–
邪鬼グレムリン	尸鬼フェイスバインド	幽鬼ガキ
外道スライム		

2F・5F		
妖精ピクシ–	地灵ノッカ–	尸鬼フェイスバインド
恶灵ポルタ–ガイスト	外道スライム	





▲电梯2和3暂时无法使用

▲电梯2和3暂时无法使用

▲5处宝箱暂时无法拿到。

▲6、7两处宝箱暂时无法拿到。

湾岸仓库

进入该地区后看到三个并排的仓库，中间的第二仓库需要密码才能进入，密码要在左右两个的第一和第三仓库中向内部的工作人员打听，顺便要到两套防寒服，这是BOSS战的重要的装备。由于冷冻的关系，地图中标注的绿色门暂时无法进入，需要打倒BOSS后再来回收其中的宝物。BOSS在B3F最里面的房间，主要攻击手段是冰结系魔法，在进房间前记得穿好防寒服，仲魔中不要有冰结弱点的，很好战胜。打倒BOSS后获得造魔素ドリ–カドモン，之后就可以前往业魔殿合成造魔了。

出现恶魔

第一・第三仓库		
妖精ピクシ–	魔兽ギャリ–トロット	地灵ノッカ–
妖兽ヘルハウンド	尸鬼ドラッグクイ–ン	怪异かみおとこ
幽鬼ガキ	恶灵ポルタ–ガイスト	

第二仓库 1F・B1F		
妖精ペナンガル	魔兽ギャリ–トロット	夜魔モコイ
凶鸟オンモラキ	邪鬼グレムリン	尸鬼ドラッグクイ–ン
怪异かみおとこ		

第二仓库 B2F・B3F		
妖鸟ハ–ピ–	妖精ペナンガル	夜魔モコイ
妖鬼アズミ	凶鸟オンモラキ	妖树ジュボッコ
邪鬼グレムリン	尸鬼ドラッグクイ–ン	

仓库内1F

[1] ジャバ–フット　[2] ディスポイズン

第二仓库B1F

[3] 200MAG　[4] チャクラポット
[5] 运の香　[6] バタフライナイフ

第二仓库B2F

[7] 400MAG　[8] 知恵の香

第二仓库B3F



天体博物馆

天体博物馆的BOSS有比较强的火焰魔法，可以先去画廊ラダ–给ネミッサ买一件火炎无效化的衣服ハイレグアーマ–。该迷宫2F的剧情房间需要回答五道问题，必须全对才能继续往下探索，五道题的出现顺序随机，注意只有10秒时间回答，否则会被传送回起点，对应答案如下：

问题	答案
黄道上の星座は全部でいくつ?	12
黄道上の第1宫はなに座?	うお座
この中で夏の星座はどれ?	いて座
しし座は何座の西にある?	おとめ座
Libraと呼ばれるのはなに座?	てんびん座

BOSS战需要开始使用辅助魔法，即カジャ和ンダ系来提升我方并降低敌方的战斗能力。BOSS的火炎魔法较为强力，不要派上火炎弱点的仲魔。该迷宫进行完毕后パラダイムX里的赌场开放，可以去花50000金钱购买500枚代币，再用代币换取奖品“欢喜の寝具”，该道具只要携带在身上就可以在移动时不断回复HP，节省MP的同时免去了每打完一场杂兵战就必须回复的麻烦。

出现恶魔

妖魔ヴォジャノ–イ	堕天使セエレ	邪龙チョトンダ
妖鸟ハ–ピ–	凶鸟オンモラキ	妖鬼アズミ
鬼女アチェリ	幽鬼オバリヨン	恶灵クイックシルバ–
妖树ジュボッコ		

1F

3F

[5] 力の香
[6] チャクラポット

2F

[1] 落ち武者の铠　[2] 空箱　[3] エンゲ–ジリング　[4] 1000MAG

天海空港
（Vision Quest）



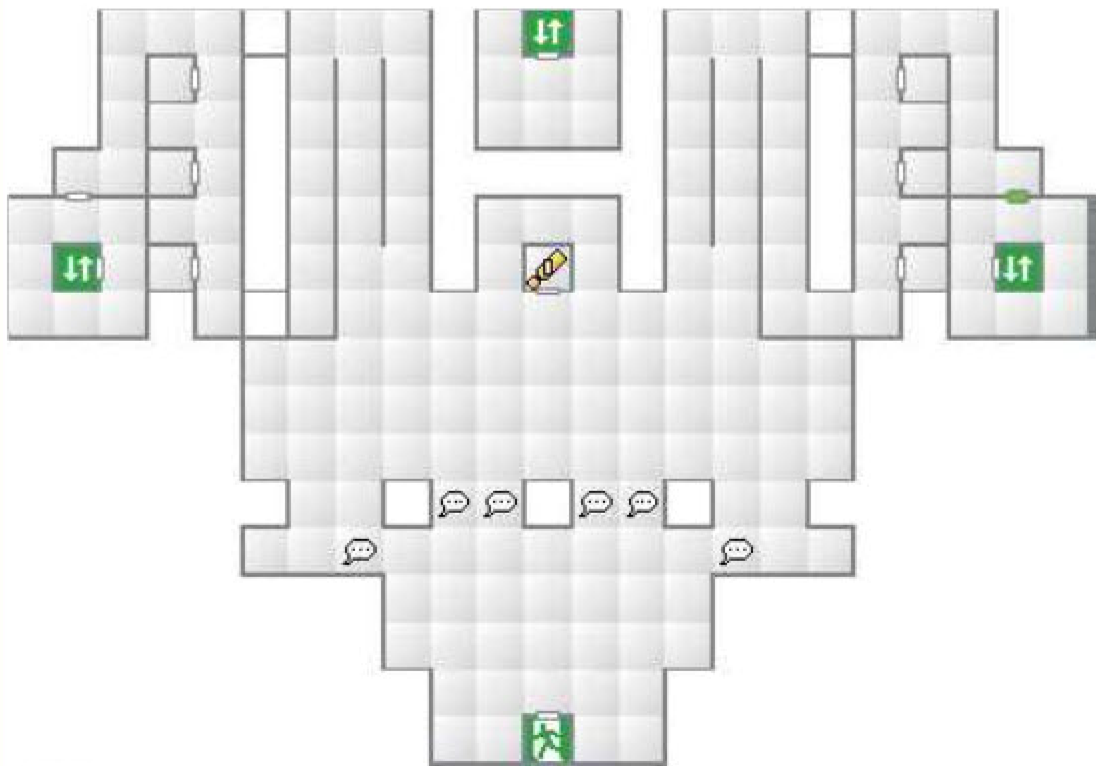
首先向1F东边的绿色门走，被告知不通后返回到中央的手续きカウンター发生剧情，然后再从右边上到2F。2F中央下方的房间要和**レイ・レイホウ**发生剧情战，本战只需防御5个回合即可平安结束，不过对方的火系魔法非常强力，先把神树**オシラサマ**收回COMP，否则会被秒杀。注意该Vision Quest中玩家操纵的**ユダ**在结束后会将自己的COMP留在迷宫里，之后玩家可以来空港里捡取，不受等级限制地获得所有仲魔，建议多利用**ユダ**收服一些高等级的恶魔，造福主人公。**レイ・レイホウ**战完毕后到B1F中央的房间解除3F的门锁，之后发生BOSS战。借助辅助魔法该BOSS依然很好对付，只要注意生体MAG拔き会石化我方仲魔，要把之前收回COMP的神树**オシラサマ**放出来专注回复。

出现恶魔

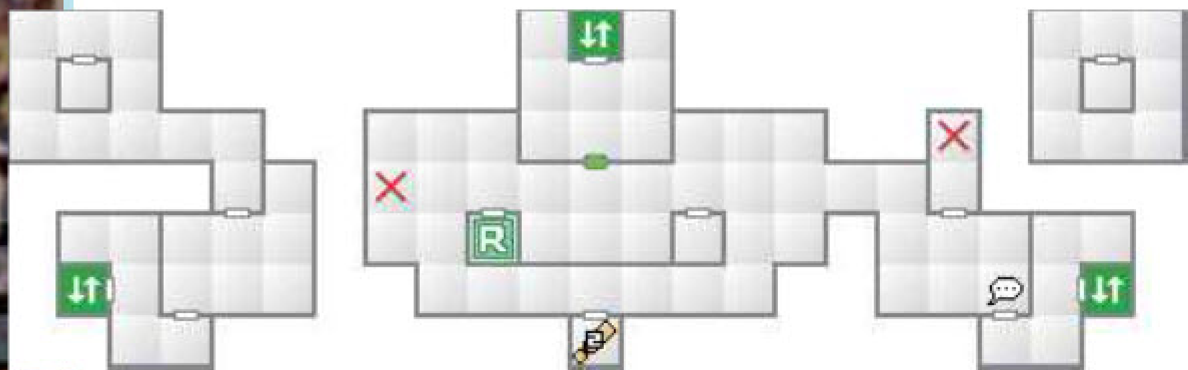
1F・3F・B1F		
妖魔アプサラス	魔兽カンフュール	地灵コロポックル
夜魔キキ-モラ	堕天使シャックス	妖鬼ビルヴィス
凶鸟モ-・ショボ-	邪鬼イツポンダタラ	怪异カシマレイコ
邪龙チョトンダ	幽鬼オバリヨン	恶灵ガロット

2F		
妖魔アプサラス	魔兽カンフュール	地灵コロポックル
夜魔キキ-モラ	堕天使シャックス	妖鬼ビルヴィス
邪鬼イツポンダタラ	怪异カシマレイコ	幽鬼オバリヨン
恶灵ガロット		

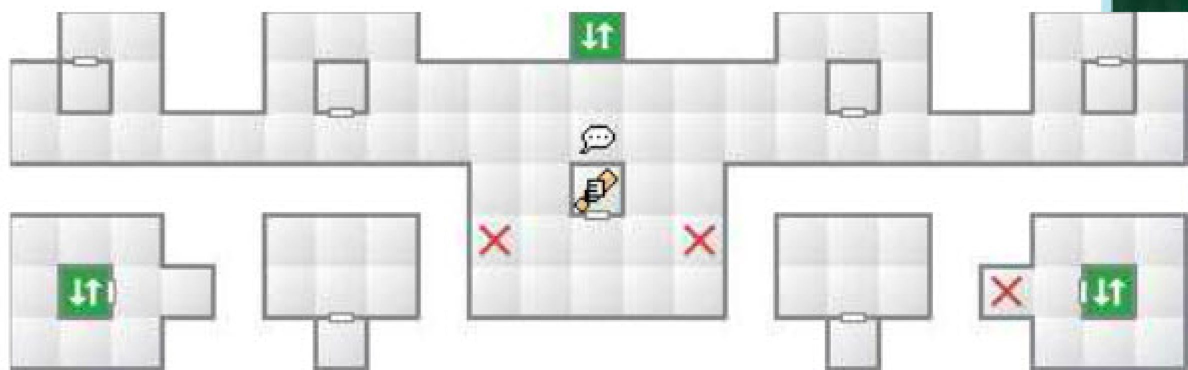
1F



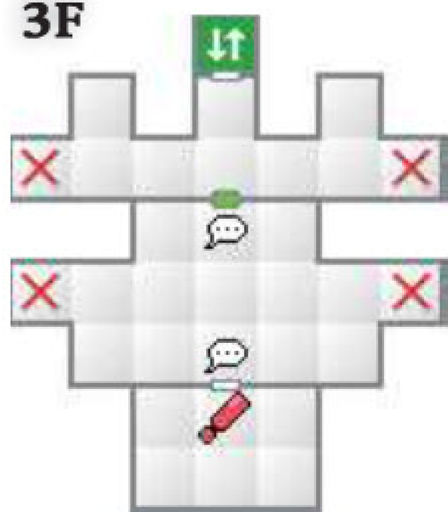
2F



B1F



3F



天海バイパス

前一个Vision Quest结束后，与パラダイムX浴室房间中的“初老の男”对话，回答选项全部选择第一条，便会接到前往高速公路击退恶魔的委托。不要急着去，先前往天海空港2F左上或右上的房间，与**ユダ**的亡灵对话，得知COMP在B1F废弃处理场的消息，前去拿到COMP，仲魔仓库容量扩张到12个。前往由良岛的高速料金所，进入**バイパス**。之后会是一段自动竖向卷轴的移动，地面上分布着洞穴，碰到洞穴就会与恶魔交战，玩家可操作十字键左右回避。在隧道的尽头发生BOSS战，该BOSS战的要点是我方只召唤性格为冷静或愚钝的恶魔上场，这样可以免疫BOSS手下几个杂兵的伤害。合成出妖鸟**コカクチョウ**可有效使用辅助魔法，降低BOSS本体的威胁。

战斗结束后返回**パラダイムX**，与银行附近的老人对话，告知其自己的ID号，这样银行里就能多出50000金钱。

天海空港



如果玩家在前一个任务时已经拿过了**ユダ**的COMP，那么只需直接去3F的管制室打BOSS战。BOSS战只有4个杂兵级恶魔，需注意邪龙**ハクジョウシ**反射电击，如果**ネミッサ**是电击类的话需要注意不要用范围电击魔法。从**ユダ**的COMP中继承过来的仲魔强度足够轻松料理本战了。

TIPS 追加设施

　　打完该迷宫后，芝浜区的EL・115开放，可买到COMP的各种安装软件，推荐安装ヒロえもん，这样能大幅提升野战的掉宝率。另外能提升女性恶魔交涉成功率的レディ・キラーズ、能与DARK系恶魔交涉的ダーク・マン都是较为推荐的。

　　此外，パラダイムX里的王国屋也开放使用，这里可以向多名委托人提供指定的恶魔，以换取各种恶魔。这种恶魔交易不受主人公等级限制，即作为报酬的恶魔即使等级比主人公高，也可以顺利完成交易。这里的破坏神セイテンタイセイ、女神スカアハ、魔神ルーグ都是个体能力不错，且能作为优秀的合体素材使用。

VR美术馆

　　打完天海空港后需要先去一趟自宅，探望生病的妹妹トモコ，然后前往パラダイムX的VR美术馆。1F的东侧，2F的北、东、西三侧都各有一幅画，首先前往2F北侧的画，进入到アクアドルフィン区域，朝远方的海豚一直游，游一会儿后发生剧情，退出画中世界往外走，看到小丑ジャグラ−对话完毕后需要先前往2F左边的ストレンジエリア和1F右边的幽泷拿到两个国际象棋棋子。

ストレンジエリア

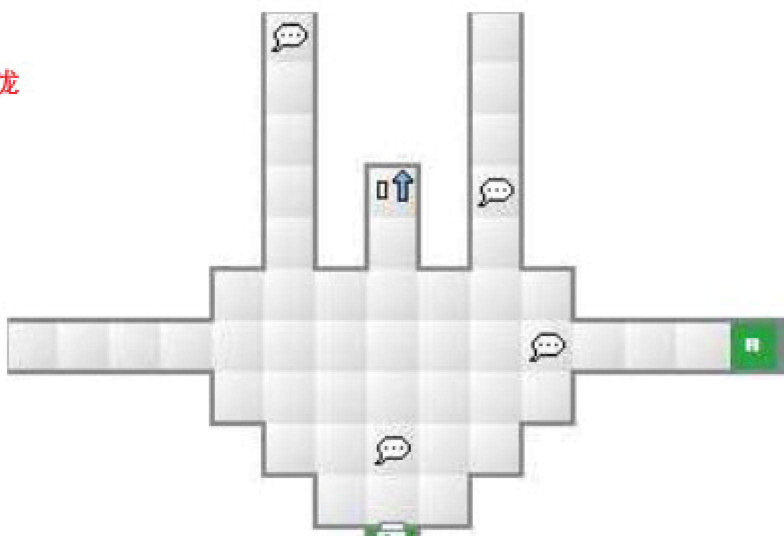
　　遍地传送点的地图，四边都没有边界，左右和上下都是循环的。传送点比较复杂，玩家按照地图上标注的顺序走，拿到编号为5的宝箱即可。

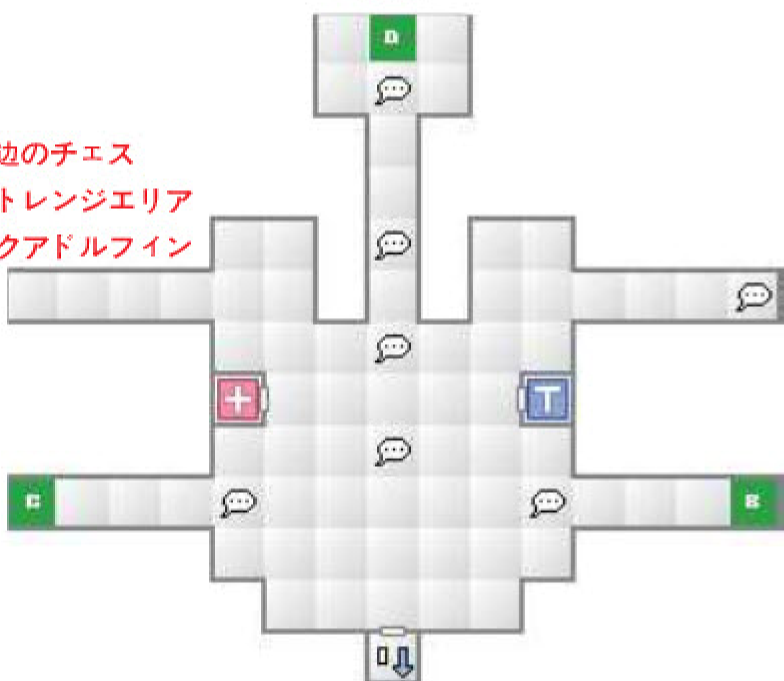
幽泷

　　目标宝箱在正北方的房间里，不过暂时无法进入，需要和地图四角的房间里4名老人对话，识破他们的谎言。说谎的老人是左下房间的若子，不过事先需要先跟所有房间的老人对话两轮，最后再去找若子，才能揭破其谎言。拿到开门の书后打开正北的房间，拿到宝箱里的另一颗棋子。

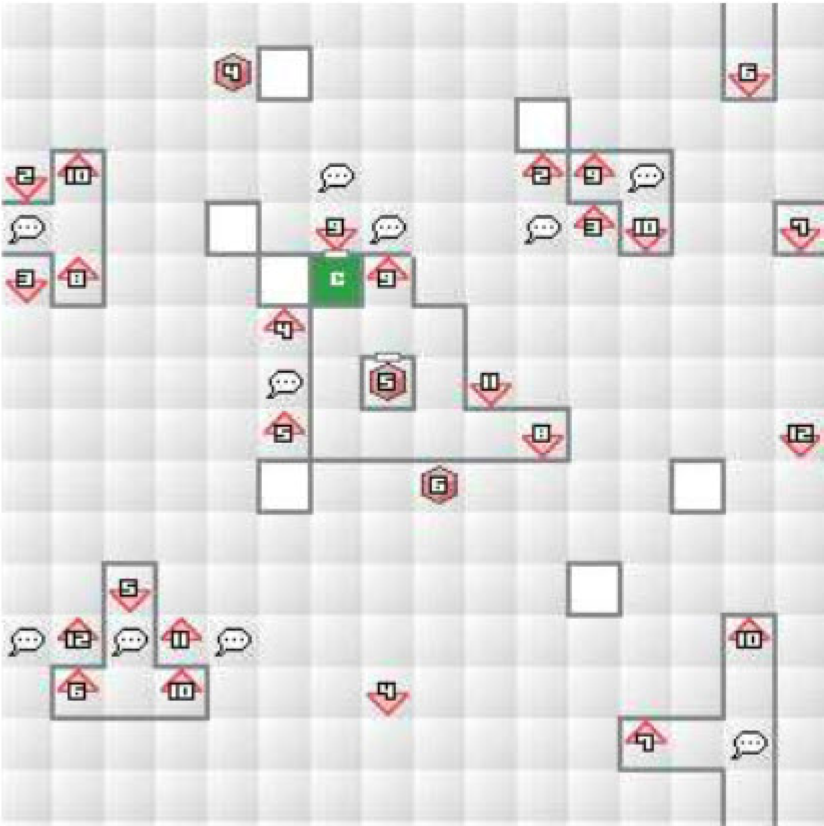
窗边のチェス

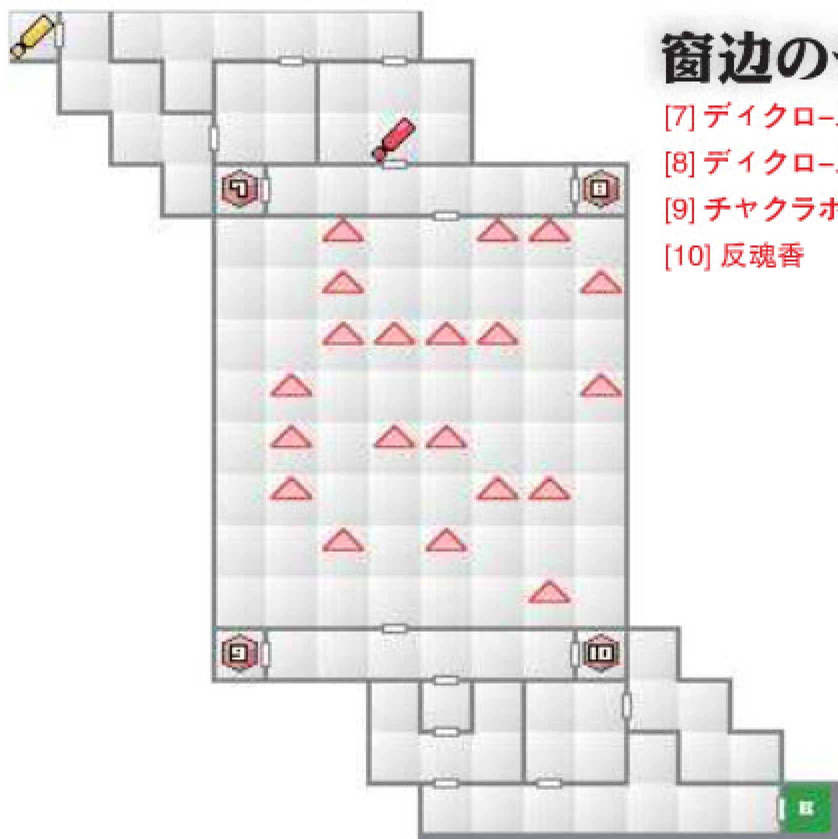
　　从以上两个地图拿到棋子后，就前往2F右边的窗边のチェス地图，该地图中央的一部分地板一旦踩到就被送回起点，注意回避。与外道ジャグラ−发生BOSS战，该BOSS的弱点是火、冰、电三属性的魔法，拿到最后一颗棋子并进入尽头的象棋房间。











完成上面三个地图后，就可以再次前往アクアドルフィン区域找海豚BOSS妖兽スナッピ−挑战了。该BOSS的攻击以冰结系魔法为主，战斗开始后必定会先施放一次ドルフィンキック，先让ネミッサ和仲魔回复。该BOSS比较特殊的地方是，它表面上看起来是吸收各属性魔法，而且物理抗性极高，其实只要一直用魔法打，它就会因为吸收过量而被“撑死”。

打败海豚后退出パラダイムX，回到自己家以后再出门，会强制发生另一场BOSS战。BOSS电灵ム−ウィス的弱点是电击，搭配上ジオ系魔法的仲魔即可获胜，如果ネミッサ是电击类的话将更加简单。本战中ネミッサ是重点被攻击对象，为了保证她的存活和输出，让主人公使用道具或仲魔的回复魔法为她加血。

出现恶魔

幽泷		
妖鸟コカクチョウ	魔兽カンフュ−ル	魔兽ギャリ−トロット
地灵プッツ	地灵コロポックル	地灵ノッカ−
凶鸟モ−・ショボ−	妖兽チャグリン	邪龙ハクジョウシ
邪龙チョトンダ	恶灵ガロット	

ストレンジエリア		
妖魔アプサラス	龙王ヤトノカミ	魔兽カタキラウワ
夜魔ザントマン	堕天使シャックス	鬼女リャナンシ−
鬼女アチェリ	妖兽カクエン	妖兽チャグリン
邪鬼ラ−ムジエルグ	幽鬼チュレル	恶灵ガロット

窗边のチェス		
天使プリンシパリティ	天使ア−クエンジエル	天使エンジエル
妖精シルキ−	妖精ジャックランタン	妖精ジャックフロスト
妖树サンショウ	邪鬼ウエンディゴ	幽鬼チュレル
幽鬼オバリヨン	外道マッドガッサ−	



TIPS 女神スカアハ
美术馆遭遇的恶魔中有大量地灵和妖精，让地灵两两合体作成精灵ノ−ム，妖精两两合体作成精灵ウンディ−ネ，再让这两个精灵合体，可获得御魂ニギミタマ。将此御魂交给王国屋的委托人ミスタ−DNA，完成“知力10以上恶魔”的任务，可交换到36级女神スカアハ。女神スカアハ的物理和魔法都很强力，同时也可以回血、加辅助，是当前非常好用的恶魔，推荐入手。

レオン自工

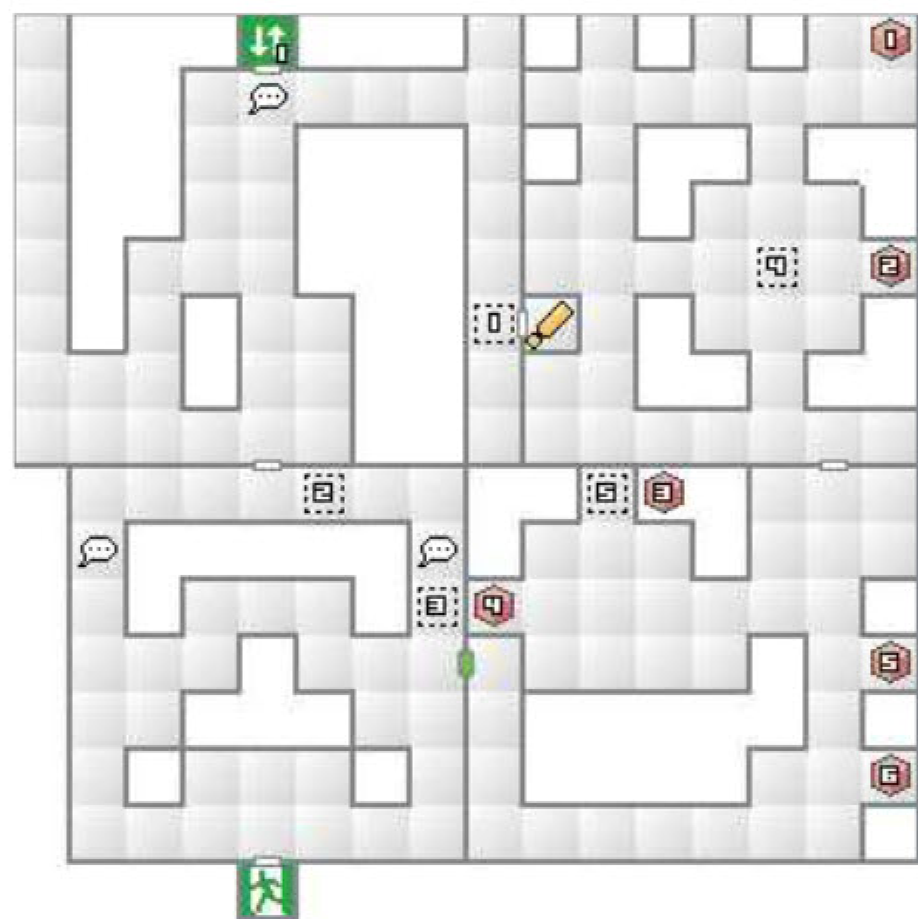
追赶ム−ウィス到达レオン自动车工场，这里有不少使用咒杀魔法的恶魔，事先为男女主人公装上防咒杀的装备。迷宫中由于停电而无法使用电梯，先到1F中部的电源室给工场通上电，移动到3F，出电梯后捡到非常电源室的钥匙，打开3F左侧的电源室通电，返回2F。由2F下方的电梯到达4F，可挑战BOSS。该BOSS弱点依然是电击，其在前4回合不会行动，趁机使用各种辅助魔法。需注意BOSS的HP降到一半以下会使用マハ・ラギオン乃至メギドラ等强力魔法，尽量在其出手前就消灭。

出现恶魔

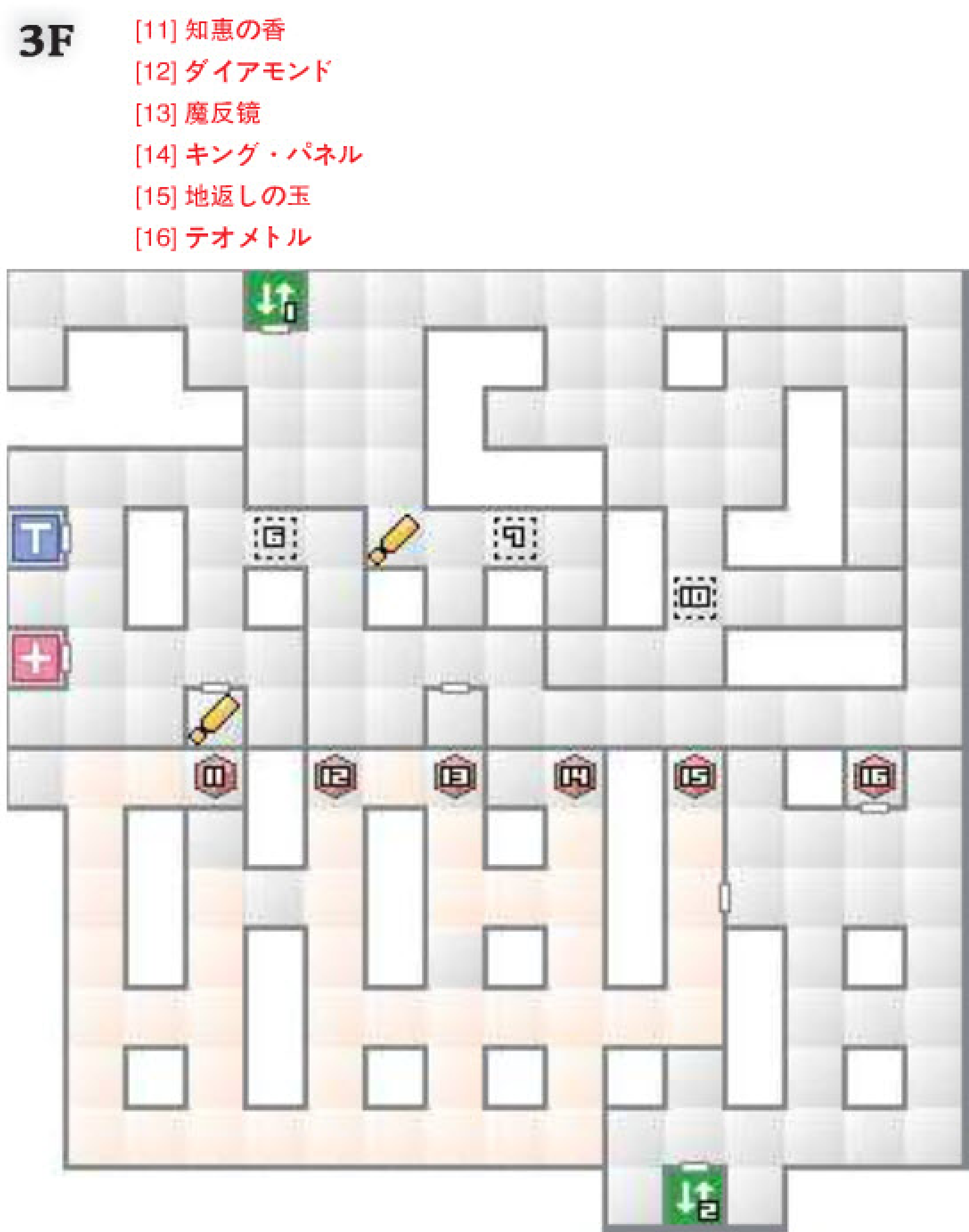
1F		
天使ア−クエンジエル	龙王ヤトノカミ	魔兽カタキラウワ
夜魔ザントマン	鬼女リャナンシ−	凶鸟グルル
妖兽カクエン	尸鬼くびなしライダ−	邪龙ハクジョウシ

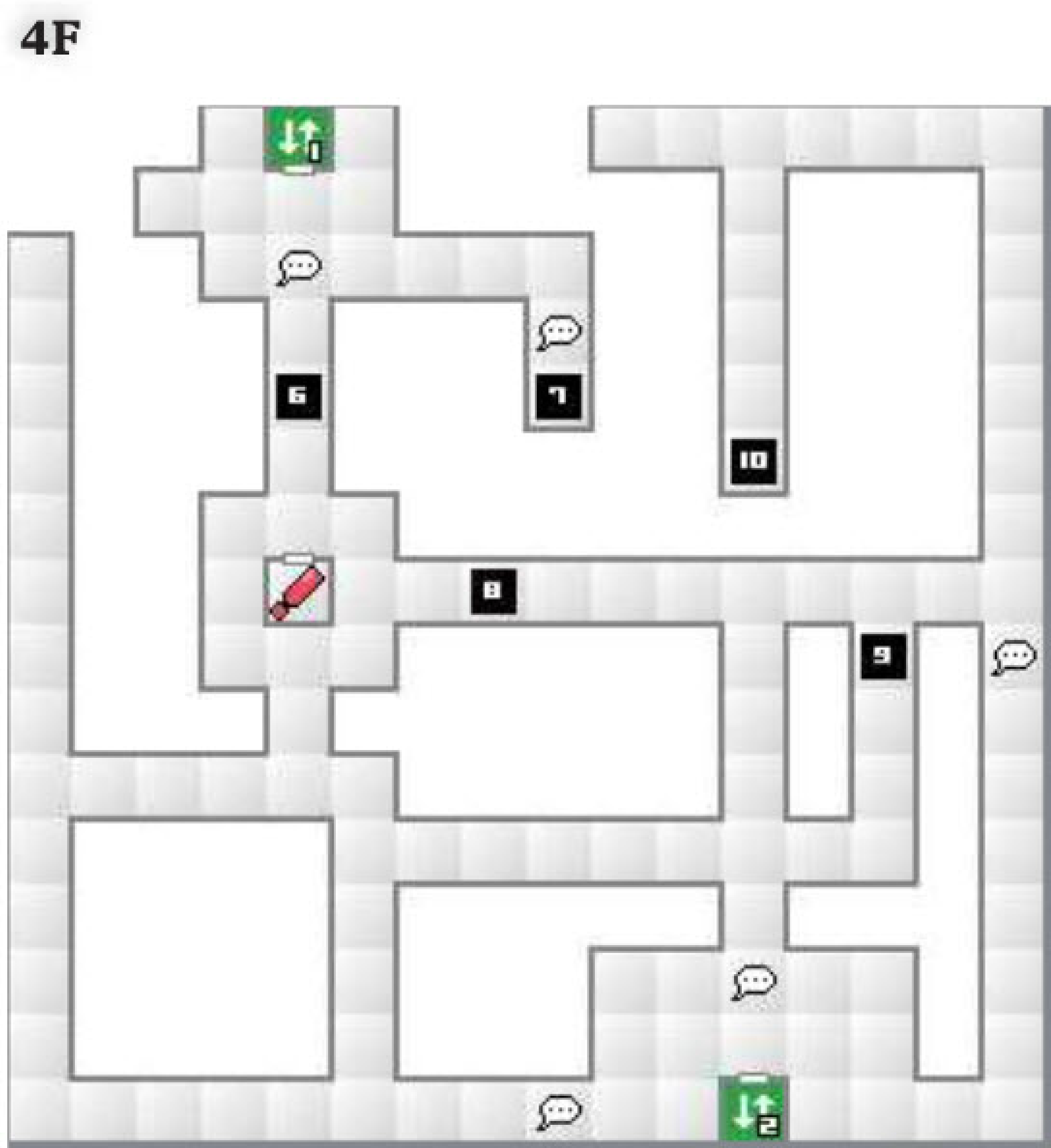
2F		
天使ア−クエンジエル	龙王ヤトノカミ	魔兽カタキラウワ
夜魔ザントマン	堕天使ニスロク	妖鬼トケビ
鬼女リャナンシ−	凶鸟グルル	妖兽カクエン
尸鬼くびなしライダ−	邪龙ハクジョウシ	外道マッドガッサ−

3F・4F		
妖魔シワンナ	妖魔マルト	龙王ヤトノカミ
魔兽カタキラウワ	堕天使ニスロク	妖鬼トケビ
凶鸟グルル	妖兽カクエン	邪鬼ラ−ムジエルグ
尸鬼くびなしライダ−	外道ア−バンテラ−	外道マッドガッサ−









TIPS コペルニクス

完成本迷宫后，玩家的等级应该到达了30以上，这时可以做成最低等级的女神フォルトゥナ，去王国屋找ミセス・リョーコ兑换COMP软件コペルニクス。给COMP装备上该软件后，用COMP合成仲魔时的合体事故发生率会高达90%以上。合体事故发生后，合体结果将随机变为（主人公等级+5～主人公等级-15）这一区间内的任何一只恶魔。当玩家等级提升到50乃至更高后，利用这一方法，就可以从恶魔全书里召唤出最便宜的两只恶魔合体突变成各种高级仲魔或合体素材。

天海フロ-ト

返回一趟基地，稍事修整并去更新一下装备，先到天海空港的B1F西侧的入口，乘列车前往天海フロ-ト。该迷宫虽然只有3层，但需要往复好几次，以开启机关。首先在1F乘坐电梯到达5F，再从5F左下的电梯到达13F，启动该层最北面的红色机关。回到1F乘坐右下角的电梯，再来到13F，开启这里的蓝色机关。再次返回1F，通过蓝色的门乘电梯到13F，开启第三个黄色机关，最后再从1F的左上穿过黄色门乘电梯到13F打BOSS。正式战斗前，フィネガン会问主人公是跟他1对1单挑，还是跟ネミッサ协力2打1。

1对1

BOSS会召唤与我方上场仲魔一模一样的恶魔战斗，不过不会召唤造魔。双方恶魔相同，抢得先手基本便可以获胜，需要注意两点：1.如果队伍中有造魔，要先使用酒来改变造魔的性格，否则会被BOSS的造魔烧却秒掉；2.不要在队伍中加入神树**オシラサマ**，该恶魔作为敌方出现时会使用封印魔法的特技，下场会很惨。

2对1

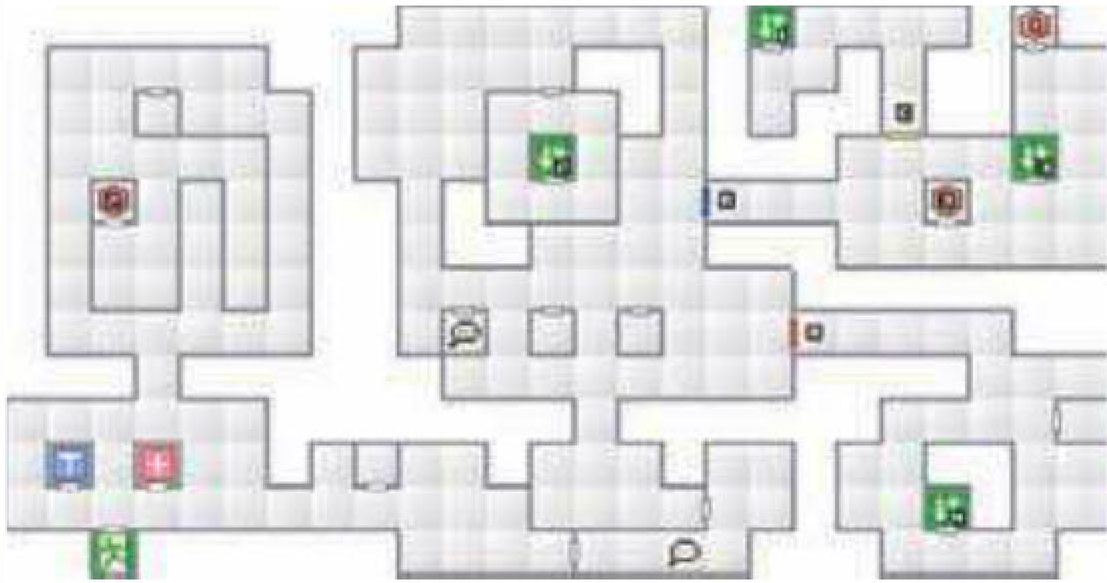
选择与ネミッサ一同作战，敌方会召唤妖兽**ヘルハウンド**（火炎&咒杀无效、冰结弱点）、魔兽**オルトロス**（火炎吸收、冰结弱点）、妖鬼**ベルセルク**（冰结&电击反射、斩击无效）、邪鬼**ラクシャ-サ**（打击&斩击反射，破魔弱点），通用的魔法属性只有冲击，注意妖鬼**ベルセルク**的三日月斩り威力极高，而且在月龄1/8～3/8期间会发动3次攻击，要绝对避免在该月龄进入挑战。

出现恶魔

1F・5F		
天使ア–クエンジェル	妖鸟タクヒ	妖魔マルト
妖精シルキ–	魔兽ネコマタ	地灵ティング・カット
堕天使ニスロク	妖鬼トケビ	鬼女ラ・リョロ–ナ
凶鸟グルル	妖兽ジャ–ジ–デビル	邪鬼ラ–ムジェルグ
尸鬼くびなしライダ–	外道マッドガッサ–	

13F		
天使プリンシパリティ	妖鸟タクヒ	妖魔マルト
龙王ノズチ	魔兽ネコマタ	地灵ティング・カット
鬼女ラ・リョロ–ナ	凶鸟グルル	妖树スク–グクロ–
妖兽ジャ–ジ–デビル	邪鬼ラ–ムジェルグ	幽鬼ヤカ–
外道マッドガッサ–		

1F [1] チャクラポット
[2] 空箱
[3] 魔反镜



5F [4] メ・パトラの石 [5] チャクラポット [6] チャクラポット
[7] 3000MAG [8] チャイカムTNT [9] 1000MAG



13F [10] 2000MAG
[11] SGE防护マスク
[12] 反魂香



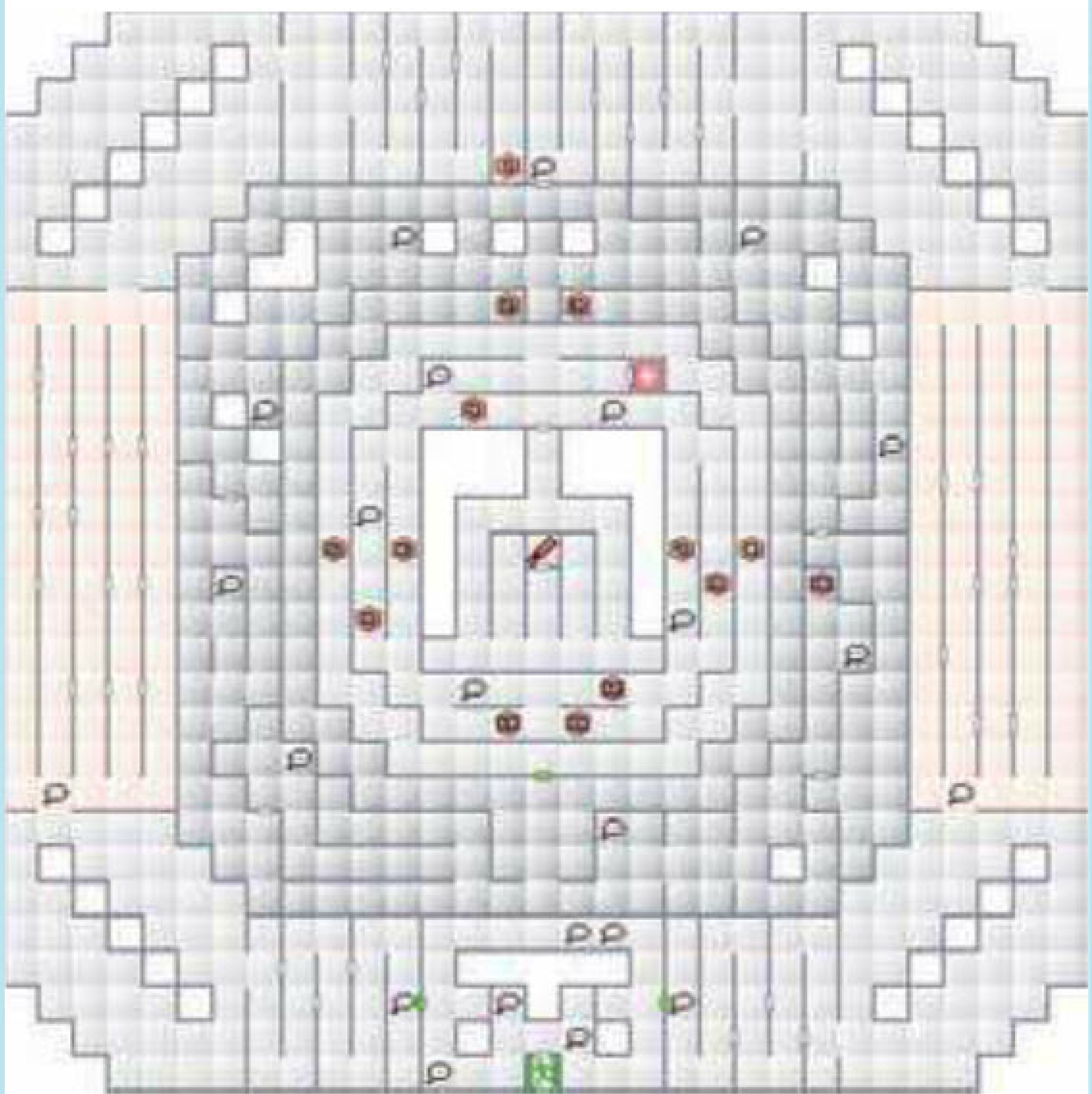


VRパ–ク

天海フロ–ト结束后回一趟基地，再到EL・115拿到伪造ID，收到一封邮件后在PC中查看，便可连接进入パラダイムX。有了伪造ID后，先去一趟アルゴンNS，开启之前禁用的电梯，

前往映画馆可开启VRパ–ク的探索。该公园与主线发展无关，不过可以得到不错的道具，建议还是先来一趟。虽然只有一个区域，但地形比较迂回，部分宝箱里暗藏敌人。左右两侧的红色区域比较特殊，当玩家在这两个区域中行进时，系统最多只允许穿过两道门，如果穿过了第三道，就会被强制送到起点。可仔细留意下屏的地图，看路两旁是否有暗门，以更换道路回避，减少穿门的次数。BOSS所在的中央区域需要经过地图右侧到达，最中间的门只有在新月时才会开启。BOSS妖树**オムロパス**对冰结、电击和冲击三种属性均有耐性，以火炎系魔法主攻。

1F



[1] 反魂香 [2] ディスト–ン [3] ディスポイズン [4] 运の香（敌出现）
[5] 魔反镜 [6] 知恵の香（敌出现） [7] 物反镜（敌出现）
[8] ソ–マ（敌出现） [9] チャクラポット [10] 2000MAG
[11] スタングレネ–ド（敌出现） [12] チャクラポット
[13] ダイアモンド [14] 空箱



VRホ-ラハウス

由于シックス和トモコ罹患相同症状，需要前往パラダイムX映画馆的鬼屋解开心结。首先进入迷宫的1F，上方的三个房间分别通往3个彼此隔离的区域，需要在各区域中找到シックス的踪迹。好在这三个的区域没有之前的VR美术馆复杂，玩家只要认准地图上的跳跃顺序，到达感叹号所在的房间即可。每个房间找到シックス后，都有二选一的选项，选择第一项的话最后BOSS的帮手就会多一个，如果三个区域都选择第一项，则后面的BOSS战还将同时面对3个杂兵，如果都选择第二项，则只需要消灭BOSS一个即可，玩家可根据自己的挑战要求来选。3个区域完成后回到1F，由北边的楼梯一直上到6F，找到BOSS。其间2～5楼的宝箱里分别有一件灵山装备，如果之前在アルゴンNS里获得过了，就没必要再去拿一次。



BOSS战是怨灵エリカ带三个杂兵（假设玩家之前在三个区域都选了第一项），敌方除了夜魔ルゲイエ对魔法有抗性外，另外的两个杂兵加上BOSS本体都很吃魔法，特别是妖虫ゴッギ–和妖兽バグス都惧怕火炎魔法，可重点利用。打该BOSS依然有两个要点：1.BOSS会使用令我方的非“冷静”性格仲魔强制收回到COMP里的ハテナ・ボックス，上场的仲魔里至少有一只性格要是冷静型。2.当杂兵全部被干掉后，BOSS会使用片杀系高威力的マハ・ブフ–ラ，很有威胁。反过来利用这一点，玩家可以故意先留一个杂兵不杀，待干掉BOSS后再来为其送终，可以避免出岔子。

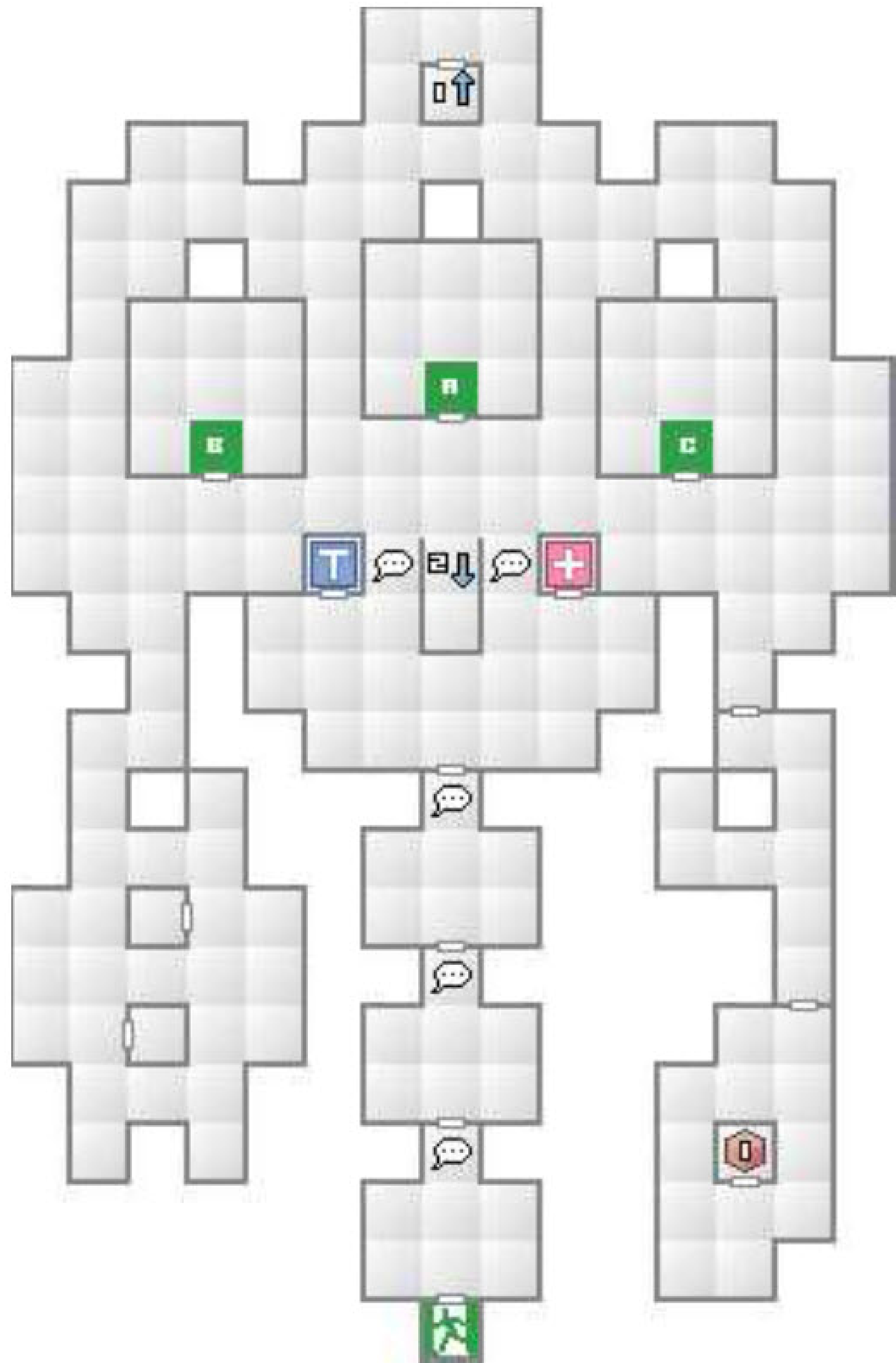
出现恶魔

VRホラ–ハウス 三个回忆区域		
天使プリンシパリティ	妖魔シワンナ	妖精レプラホ–ン
龙王ノズチ	魔兽ネコマタ	夜魔ワイルド・ハント
堕天使ビフロンス	妖鬼ギャリ–ベガ–	邪神ミシャグジさま
妖树スク–グクロ–	妖兽ジャ–ジ–デビル	邪龙トウナ
幽鬼ヤカ–	恶灵ディブク	外道ア–バンテラ–

2F～6F		
妖魔シワンナ	妖精レプラホ–ン	夜魔ワイルド・ハント
堕天使ビフロンス	妖鬼ヨモツイクサ	邪神ミシャグジさま
妖树スク–グクロ–	妖兽ジャ–ジ–デビル	邪鬼ガシャドクロ
怪异あかマント	幽鬼ヤカ–	恶灵ディブク

B1F		
天使プリンシパリティ	妖魔シワンナ	龙王ノズチ
魔兽ネコマタ	堕天使ビフロンス	妖鬼ギャリ–ベガ–
妖树スク–グクロ–	妖兽ジャ–ジ–デビル	邪龙トウナ
幽鬼ヤカ–	恶灵ディブク	外道ア–バンテラ–

1F [1] 500MAG



幼き思い出
[2] 1500MAG



追忆の风
[3] チャクラポット

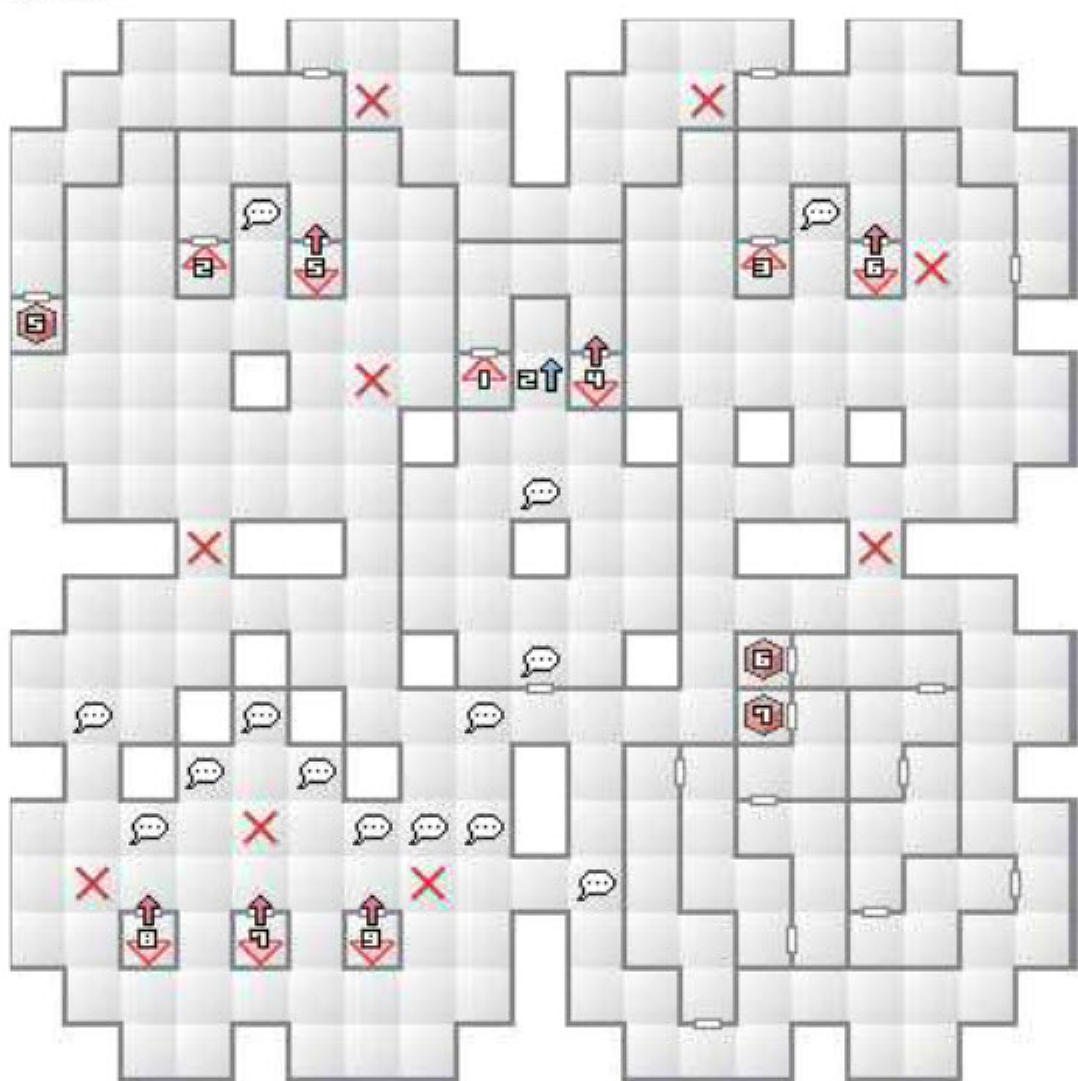


过去への扉

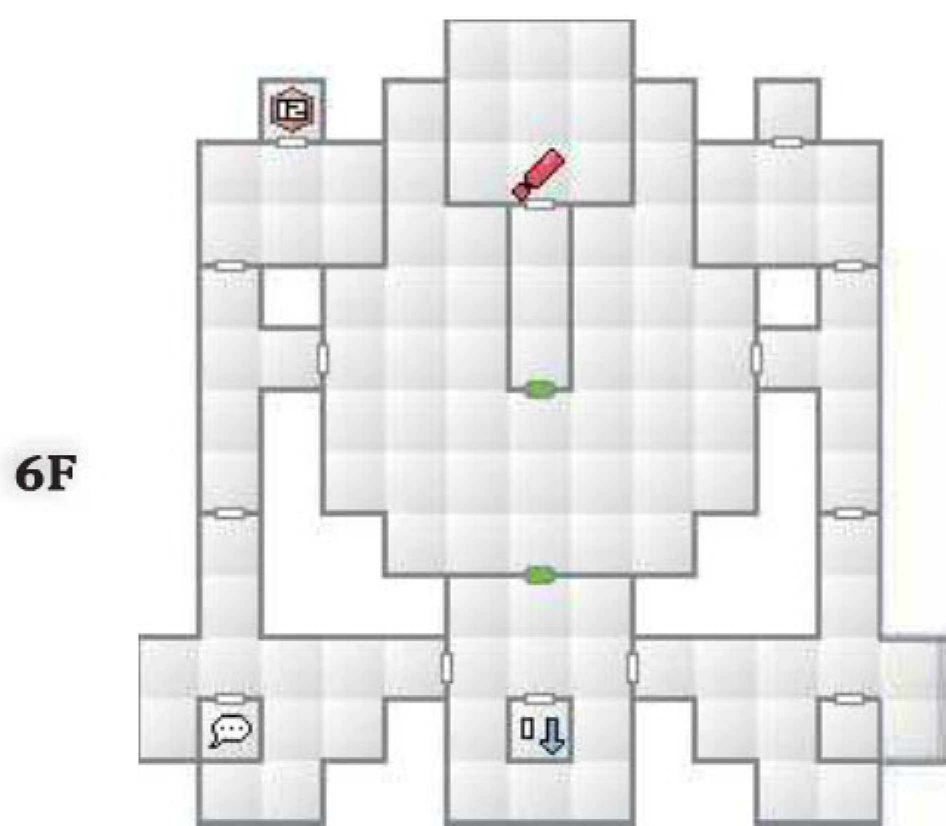
[4] 物反镜



B1F [5] 惰眠のカタール [6] テトラジャの石 [7] 3000MAG



6F





TIPS 魔神ルーグ

打完该迷宫后，主人公等级应该在38以上了，可以用妖魔+天使+圣兽的三身合体合出破坏神トナティウ，用它完成王国屋ミスター DNA的第二个任务，可获得51级的魔神ルーグ。

灵鸟サンダーバード

获得魔兽カソ后，可以跟王国屋的アヌーン交换灵鸟サンダーバード。该恶魔作为同伴的战斗能力虽然一般，但可以魔晶为雷神剑，雷神剑附带电击的感电效果，可一次攻击前列的三个目标，当主人公的知、速两项数值都很高时，基本可以封印杂兵的行动。

破坏神セイテンタイセイ

大家喜闻乐见的齐天大圣，是当前极为好用的战力。不过获得方法较为繁琐：1.首先去天海ベイ的ホテル・シーアーク区，在4F收服邪龙ハクジョウシ和妖兽カクエン，将它们合体为邪神ミジャッグジさま，然后再让它与恶灵ポルターガイスト合体，作成死神ペルセポネー。2.前往王国屋，与Dr.スリル交换战士メロンフロスト。3.用战士メロンフロスト跟王国屋的ロクスケ交换破坏神セイテンタイセイ。齐天大圣拥有タル・カジャ的辅助魔法，速值有16，相当好用。

鬼屋部分结束后，如果前往シックス家，那就会在返回基地的路上强制发生BOSS战，先整备一下，利用王国屋获得魔神クーグ、灵鸟サンダーバード、破坏神セイテンタイセイ等强力仲魔后再来。该BOSS带领4个杂兵，抗性分布比较零碎，不太好针对。优先把能反射所有魔法的怪异むらさきカガミ用物理攻击干掉，之后可以用冲击或火炎收拾幽鬼ヴェータラ，而魔兽カソ会吸收火炎伤害，在将其击倒前不要用全体火炎魔法，电击系是较为好用的，对BOSS本体也能造成可观的伤害。



灵长知能总研

剧情到着火事件发生，基地从芝浜移动到由良岛后，从PC的サマナ–ネット可由Dr.スリル处收到邮件，之后就能进入灵长知能总研。该迷宫与主线剧情无关，而且也得不到实质性的报酬，作为流程中的花絮可以来玩一下。

该迷宫里的敌人等级低，且遇敌率极高，基本走两三步就会踩雷。高遇敌率对赚取MAG很有帮助，但如果玩家不缺钱，还是使用退魔の水或エストマ来抑制敌人的出现，直接前往3F挑战BOSS。迷宫路上的香蕉皮不要踩到，且每一层楼的感叹号房间里都要回答一个问题才能继续前进，1F的问题选择“2+1+2”，2F的选择“ここにはないです”，3F的选择“3问目”。遇到BOSS后依然要先连续回答4道题目，全对才能战斗。不过每一道题都是从候选问题中随机抽取的，下面就公布一下每一问可能出现的题目和正确答案，原题字数较多，这里仅提示其中的关键字。

猴子提问答案一览

第一问	
问题	答案
次の4种类の妖精のうちで	木の精
おぼうさんが　交通事故にあいました	けが无し
宇宙飞行士が　宇宙に行ったら	食う气が无い
体の部分で　目は镜に写しても	口
食パン君とアンパン君が步いていたら	食パン君
ナメクジ君が　15cmのはしらを	13日后
ある国に　とてもわがままで	电话
文房具についての问题だ	ホッチキス
第二问	
问题	答案
わかした　お汤を30分　ほっといたら	水になった
それを1人で考える事は　ないよなぁ	すかしっぺの犯人
太郎君がカゼをひいて病院に行きました	风邪
小さければ小さいほど　高いものは?	飞行机
さむくなれば　さむくなるほど	こおり
とれば　とるほど　增えていくものは	写真
大きくなれば　大きくなるほど	子供の服
使うとき使わないで　使わないとき	フロのフタ
第三问	
问题	答案
「强ち」って	あながち
「食指が动く」の食指って何?	人差し指
「三行半」って	みくだりはん
「百日红」って	さるすべり
「人间は考えるアシである」谁の言叶?	パスカル
「キツネの嫁入り」って何だ	天气雨
「シリアルマ–ダ–」って何だ	连续杀人犯
「かんぴょう」の原料は何だ?	ユウガオの实
第四问	
问题	答案
1人しか いなければ できないし	ないしょ话
次の说明は 宇宙人君が ある物を见て	コンパス
「爱」「メモ」「おかき」「皮フ」	キク
「○は○○の千倍」○には　3つとも	m
古ければ古いほど 若いものは	写真
中国の贤人が 青いコ–トを黄河の水に	ぬれた
こいつを杀すと 自分の血を流すことに	力

四题均回答完毕后，选择“やさしく声をかける”，BOSS会招出5个杂兵，反之则只召唤3个杂兵，经验值并不多，直接选择少的打好了。BOSS战特别需要警惕的是杂兵的肉弹攻击，被命中以后HP会强制扣减到1，注意回复。BOSS本体和杂兵都惧怕火炎系魔法，魔神ル–グのマハ・ラギオン能很快地片杀掉它们。

该迷宫打完后，如果玩家失去了造魔，就可以再过来问猴子索取造魔素，不过由于3DS版新增了恶魔全书，所以意义并不大。

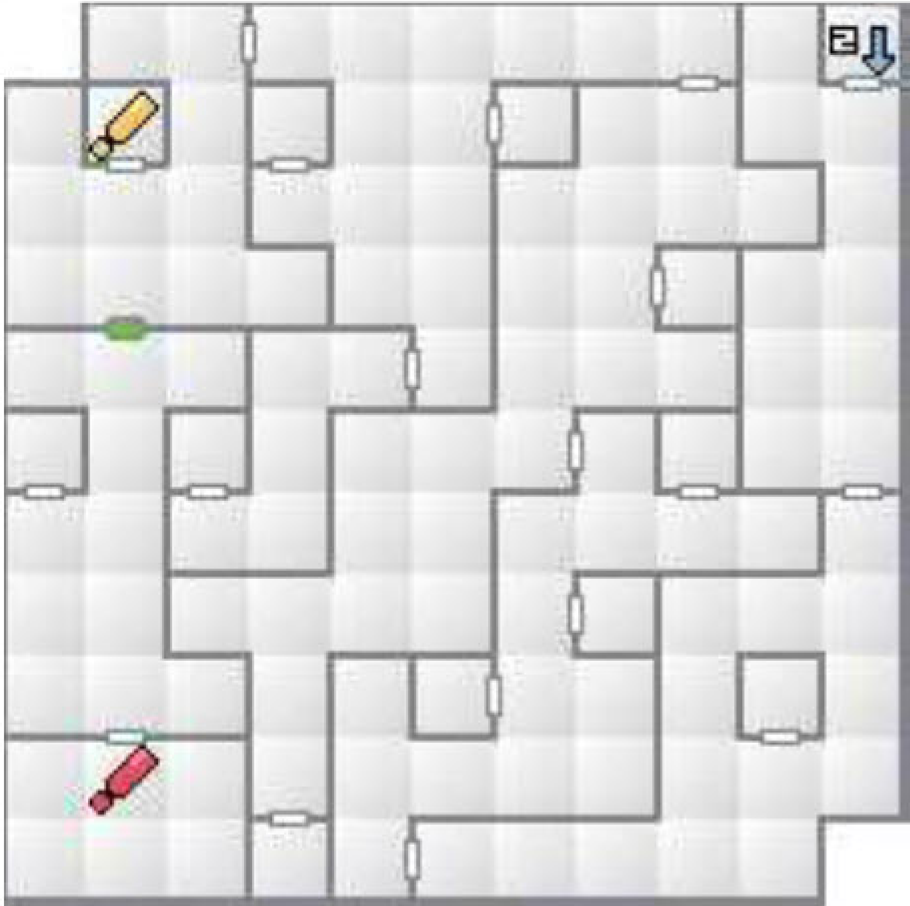
1F　[1] 空箱　[2] ディストーン　[3] メ・パトラの石



2F　[4] ルシファ・パネル　[5] チャクラポット



3F



あかねモ-ル

如果玩家跳过灵长知能总研，想直接发展剧情，依然需要去一趟基地，然后前往あかねモ-ル。该地由购物中心和4个仓库，一共5块区域，要想进入仓库，需要现在ショッピングセンタ-的右侧商品架上找到“里口の键”，再从中央偏左的门进入仓库。仓库里的门有红黄蓝三色，只有启动了对应颜色的开关才能打开相同颜色的门。仓库1的开关颜色为黄和蓝，仓库2为黄和红，机关的位置均已在图上标出。从仓库2的电梯下到B1F，搜罗一圈宝箱换乘到最下层即可。该迷宫中没有BOSS。

出现恶魔

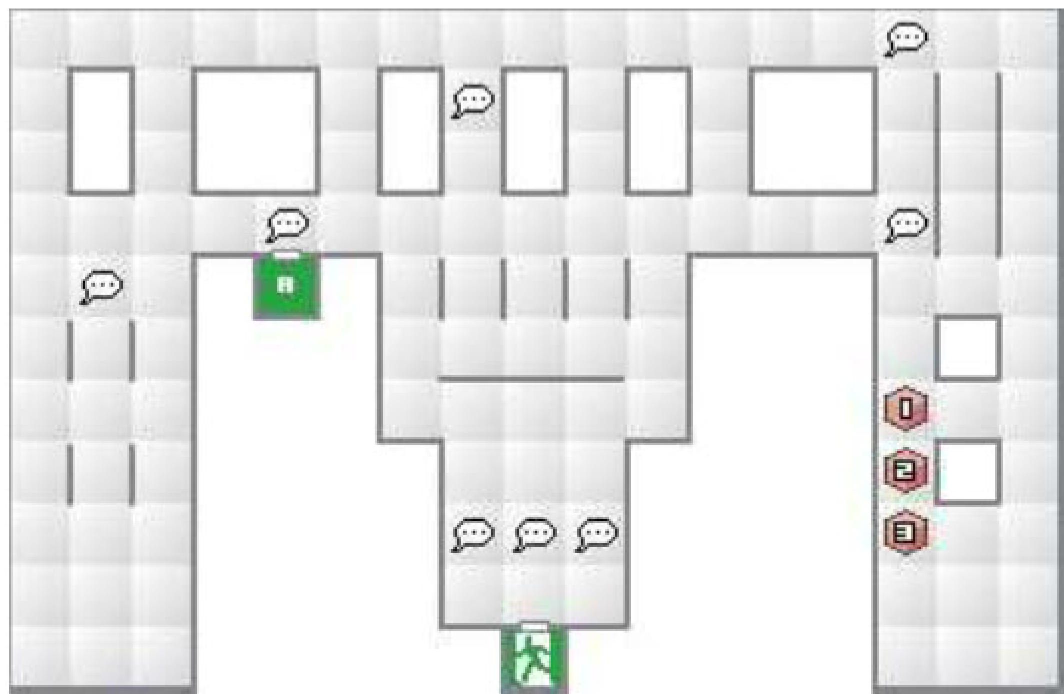
ショッピングセンタ-		
妖魔シワンナ	妖精レプラホ-ン	夜魔ワイルド・ハント
妖鬼ヨモツイクサ	鬼女ジャヒ-	邪神ミシャグジさま
凶鸟カマソッソ	邪鬼ガシャドクロ	邪龙トウナ
恶灵ディブク	外道ア-バンテラ-	

仓库1・2		
天使パワ-	妖魔ロイチエクタ	龙王ヴィ-ヴル
魔兽カソ	妖鬼ヨモツイクサ	鬼女ジャヒ-
邪神パチャカマク	邪神ミシャグジさま	凶鸟カマソッソ
妖兽ピアレイ	邪鬼ガシャドクロ	幽鬼グレイマン

仓库B1F・B2F		
天使パワ-	妖鸟タンガタ・マヌ	龙王ヴィ-ヴル
魔兽カソ	地灵ドヴェルガ-	堕天使ハルパス
妖鬼ヨモツイクサ	鬼女ジャヒ-	邪神パチャカマク
凶鸟カマソッソ	凶鸟カマソッソ	妖兽ピアレイ
邪龙ピュ-ト-ン	幽鬼グレイマン	

ショッピングセンタ-

[1] 纯米からじし　[2] 本酿造まんさく　[3] 里口の键



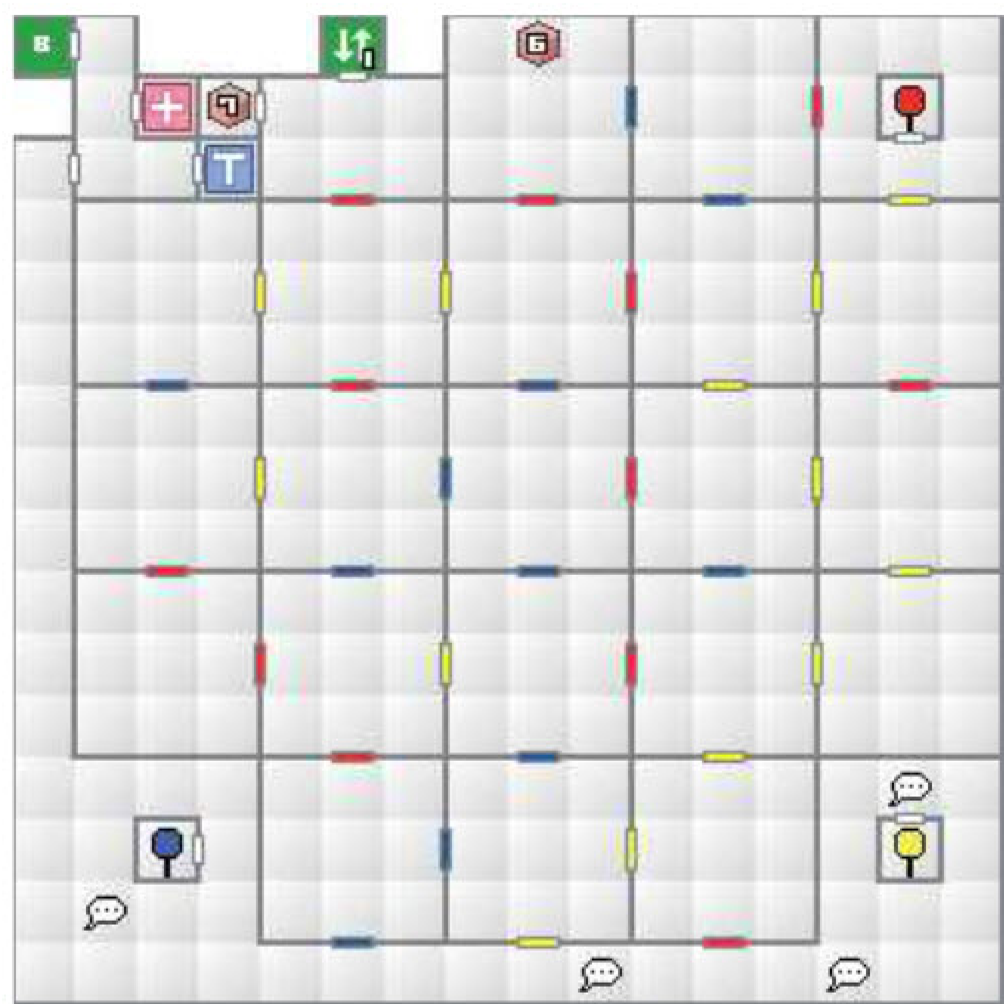
仓库1

[4] チャクラドロップ　[5] まんだらメロン



仓库2

[6] ロブスタ-テイル　[7] テオメトル

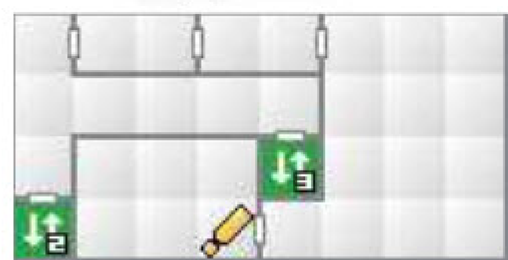


仓库B1F

[8] ディスパライズ　[9] チャクラポット
[10] 耐力の香　[11] ハッピ-サンダル



仓库B2F



アルゴン精工

为了调查クリプトチップ来到アルゴン精工。首先从东边的楼梯上到3F，由3F的西侧到达2F，再在2F西侧中部的管理室打开所有通用口A的锁。返回1F到达西边的第一生产线，发生剧情，再上到3F就能在北面的房间里见到BOSS。

BOSS魔神シャムハザ对火炎和冰结反射，魔法非常强力，拥有火、冰、电三种属性的全体攻击魔法，且会使用メギドラ，我方一定要用ラク・カジャ把防御力加满，同时最好也能ラク・ンダ降低BOSS的攻击力。如果玩家拥有继承了マカラカ-ン的圣兽ビャッコ抢先布置魔法反射，能让战斗轻松不少。另外玩家到了这里等级应该到了42以上，如果能合出拥有ジャッジメント的秘神キンマモン，对付该BOSS乃至今后一切LAW或CHAOS属性的恶魔（包括隐藏BOSS苍蝇王在内）都将事半功倍。



TIPS 秘神キンマモン

除了拥有强力全体魔法ジャッジメント外，魔值高达20，使用メギド的威力也相当可观。注意ジャッジメント属于不分敌我的“地图炮”，如果要用，我方上场的仲魔也最好都是NEUTRAL属性。合成材料可以选择由王国屋交换来的女神スカアハ，加上另外随便一个神族仲魔在新月时合成。先给COMP换上コペルニクス，确保合体事故发生，由于秘神诞生的等级是随机的，在合成前需要先记录，一旦合出了低等级秘神就读档重来。

TIPS 魔神マハ-マユリ

同样利用女神スカアハ，可以通过三身合体作出最低等级的魔神マハ-マユリ。合成公式为“女神スカアハ+妖精+妖鸟”或“女神スカアハ+龙王+妖鬼”或“女神スカアハ+妖魔+妖鸟”。继承了メ・ディアラマ的魔神マハ-マユリ回复能力比女神スカアハ更高，推荐。

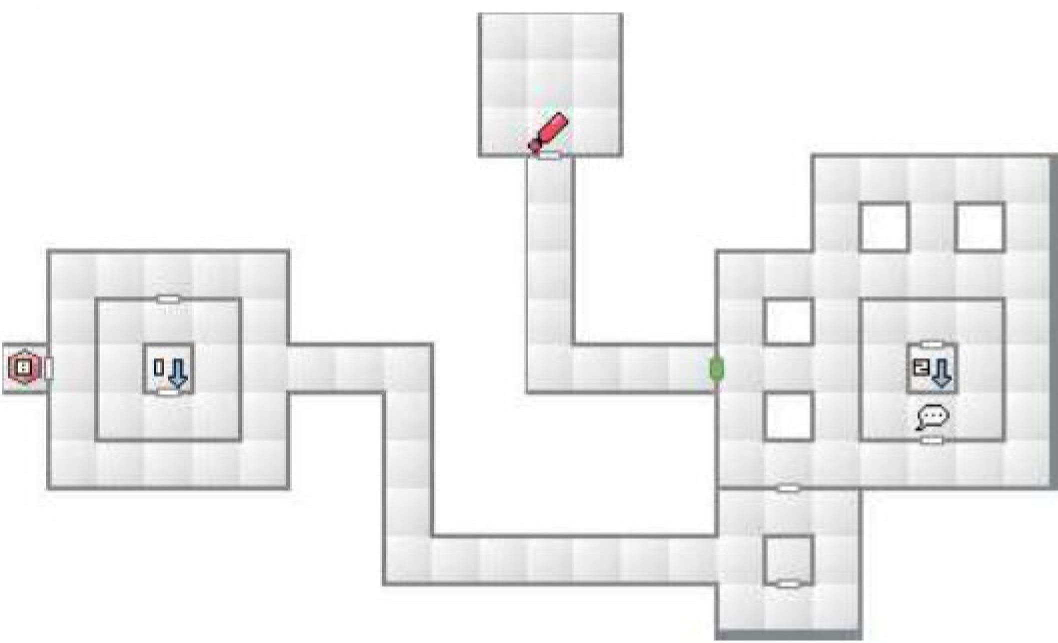
出现恶魔

1F・2F		
妖鸟タンガタ・マヌ	妖魔ロルウイ	妖精ヴィヴィアン
魔兽カソ	地灵ドヴェルガ-	堕天使ハルパス
邪神パチャカマク	妖树アルラウネ	妖兽ピアレイ
邪龙ピュ-ト-ン	幽鬼グレイマン	

3F		
妖鸟タンガタ・マヌ	妖魔ロルウイ	妖精ヴィヴィアン
地灵ドヴェルガ-	堕天使ハルパ	妖鬼ニャルモット
邪神パチャカマク	妖树アルラウネ	妖兽ピアレイ
尸鬼コスモゾンビ	怪异あかマント	邪龙ピュ-ト-ン







二上门地下遗迹
(Vision Quest)

超强御姐ナオミ的人生体验，这是流程中的最后一个Vision Quest，玩家在该迷宫中的选择会导致最终BOSS在物理和魔法两种类型间产生变化。该区域没有宝箱，且道路上只有两条分支，就不占用页面放地图了。

虽然没有仲魔，不过ナオミ实力强劲，拥有四种攻击型和两种回复型的攻击魔法，“战の魔王”和“くりからの黑龙”无论对付杂兵和BOSS都相当给力，“ソ-マ神权现”能同时回满HP和MP，“观世音の济度”则能大幅提升HP上限。到达遗迹1的第二区域后，就要面对两条路线分支，向左走是挑战BOSS神灵ティアマト，向右走是打神灵アプス-。选择消灭ティアマト的话，最终BOSS会变成魔法型，相对较难；消灭アプス-的话最终BOSS为物理型，较容易对付。在与它们作战时，第一回合先用观世音の济度提升上限，再无脑使用万能魔法就能取胜，HP低了使用ソ-マ神权现回复即可，难度很低。



アルゴン本社

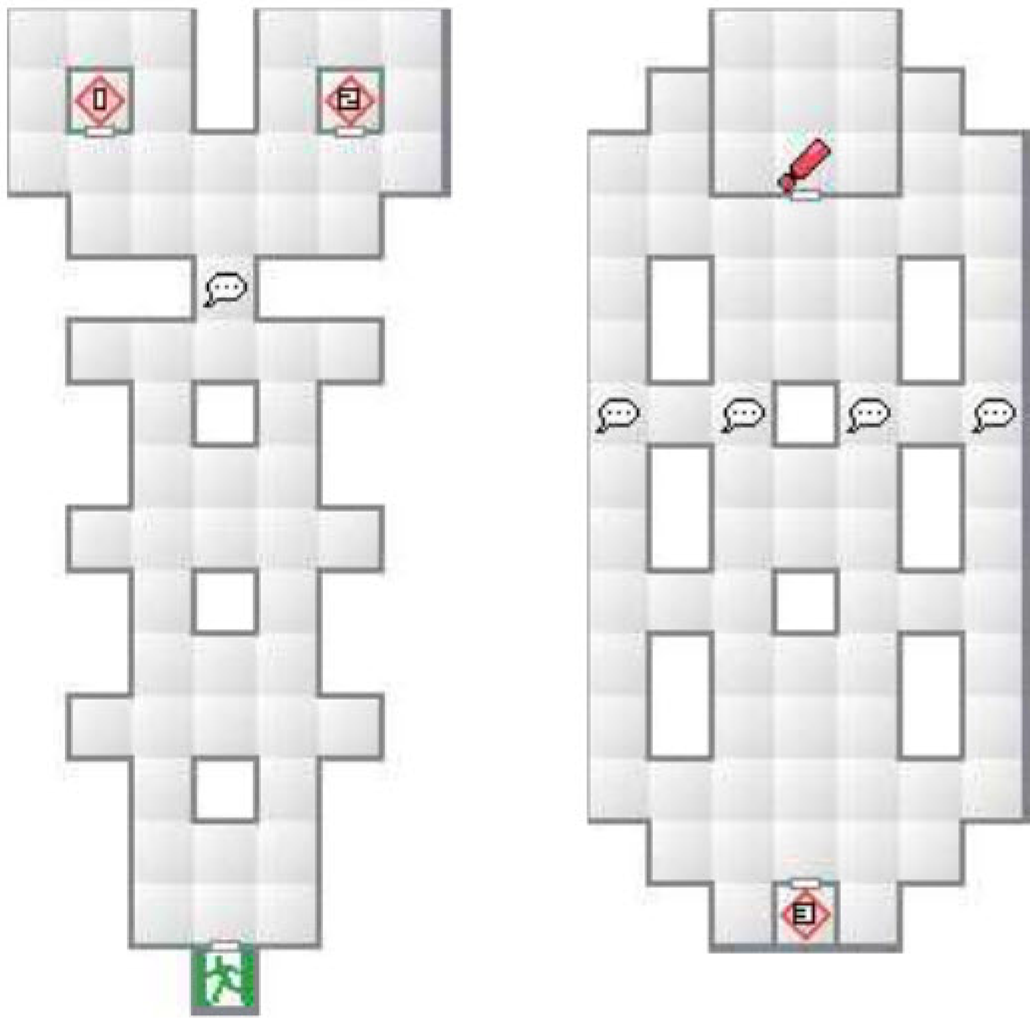
アルゴン本社暂时被结界包围，无法进入，需要前往基地进入パラダイムX再退出，选择システムアクセス后再进入本社内部。

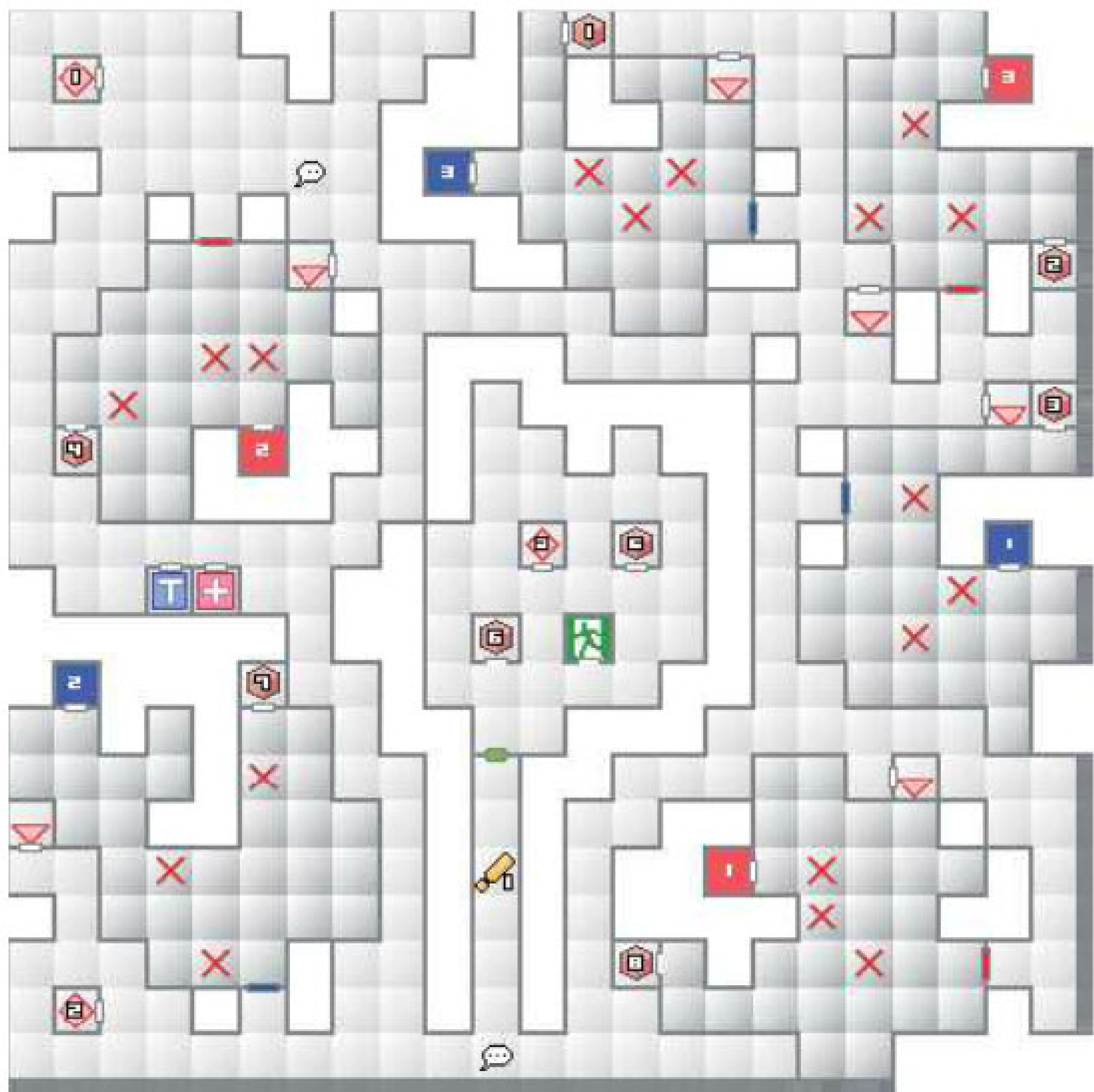
目标是3F的主服务器室，要想到达必须先解除红色和蓝色的全部封印，每种颜色的封印各有3个。在1F遇到フィネガン，要求选择是否与他协力，选择协力的话可以让他帮忙解除一种颜色的封印。1F左边的道路通往红色系封印，右边的通往蓝色系。到达2F后，一定要按照地图中标注的数字顺序解封。

如果玩家没有选择与フィネガン协力，那么在见到该迷宫真正的BOSS之前需要先跟フィネガン交手。敌方的死神ケルヌンノス站在前列对フィネガン予以保护，需要先消灭它。死神ケルヌンノス的ベイバロン之气会令我方全员魅了，需要主人公需要装上魔力无效的装备。好在他们使用的都是物理系攻击，只要我方有速值高且能使用テトラカ-ン的仲魔，并不难对付。不过死神ケルヌンノス的HP值较高，需要磨一阵子，为长期战打算，辅助魔法也不可欠缺。



如果之前与フィネガン协力，则可以直接跳过与フィネガン的战斗，挑战BOSS电灵マルスム。第一回合BOSS必定会使用沉默のささやき令我方无法使用魔法，需要让主人公使用道具ディクロ-ズの石解除。该BOSS没有明显弱点，使用タル・カジャ提升物理攻击力，慢慢用普通攻击耗，当然ネミッサ的魔法也很靠得住。





TIPS 女神パラスアテナ

50级的女神虽然看似一般，但对打击和技都能反射，且拥有物理反射テトラカ-ン，只要用御魂强化速值，在对付以物理攻击为主的BOSS时都能发挥重要作用，尤其是通关后隐藏迷宫中的BOSS魔王マ-ラ。玩家可以用之前合成的魔神マハ-マユリ，加上该迷宫中出现的天使ヴァ-チャ-和妖鬼ニャルモット来作成。

出现恶魔

全区域		
天使ヴァ-チャ-	妖魔ロイチェクタ	龙王ミズチ
魔兽オルトロス	夜魔インキュバス	妖鬼ヤクシャ
妖鬼ニャルモット	鬼女アマゾ-ン	妖兽カブラカン
邪鬼ラクシャ-サ	尸鬼コスモゾンビ	怪异あかマント
魔王バロ-ル	幽鬼クドラク	恶灵ウイッカ-マン

天海モノリス

比较繁琐的一个迷宫，由左右两座塔构成，两座塔只有在1F是相通的。首先需要分别从左右两侧借助电梯和楼梯到达20F，分别找到ランチ和シックス。将他们都救出来后，进入20F的制御室，获得密码情报。分别前往左侧的2F、3F、19F开启F、L、Y，右侧的2F、3F、19F开启W、I、Z，每一层需要开启的字母均有ネミッサ的提示。按要求摆好密码石版后，前往制御室对话，再分别到达左侧的21F、37F、38F、39F开启T、W、I、N，右侧的21F、37F、38F、39F开启P、I、X、Y，开启完毕后需要到两侧39F的感叹号房间对话一次。

全部机关摆弄完毕，来到右塔的39F右下角房间挑战BOSS魔王アザゼル。虽然该BOSS的

弱点为冲击，不过高等级的ネミッサ使用其他属性的魔法也能造成可观伤害了。BOSS会对自己使用タル・カジャ，之后的物理攻击很有威胁，我方除了要有ラク・カジャ与之对抗外，还需要タル・ンダ降低其攻击力。秘神キンマモン的ジャッジメント在本战以及后面的魔王サタナエル战都能发挥重要作用，将其派上场吧。

打败该BOSS后，从39F的A或B入口到达中央部，换乘一次电梯后即可挑战魔王サタナエル。该BOSS对电击和冲击100%吸收，铳击反射，如果ネミッサ是电属性，就只能使用メギド主战了。其最具威胁的有咒杀属性石化魔法“光る眼”，一旦主人公中招立即GAME OVER，需要给主人公装上咒杀无效装备。イビル・トランス→アギラオ的连携也非常强力，主人公最好能有神经无效，或使用反射魔法的マカラカ−ン。BOSS的メギドラ同样强力，需要用ラク・カジャ提升防御力。

TIPS 英雄ジャンヌ・ダルク

该迷宫中玩家等级应该能到55以上，便可以在新月时令LIGHT和DARK族的神族恶魔合出55级的威灵ブラックマリア，再让威灵ブラックマリア与造魔特殊合体，作成英雄ジャンヌ・ダルク。神族恶魔包括魔神、女神、破坏神、地母神、魔王、邪神、死神，比较省力的是在该迷宫的1F收服邪神カナロア，再与王国屋得到的女神スカアハ合体即可。

出现恶魔

2F～19F		
龙王ホヤウカムイ	龙王ミズチ	龙王ヴィ−ヴル
魔兽ア−マ−ン	魔兽オルトロス	魔兽カソ
妖兽カトブレパス	妖兽カブラカン	妖兽ピアレイ
邪龙ムシュフシュ	邪龙ピュ−ト−ン	

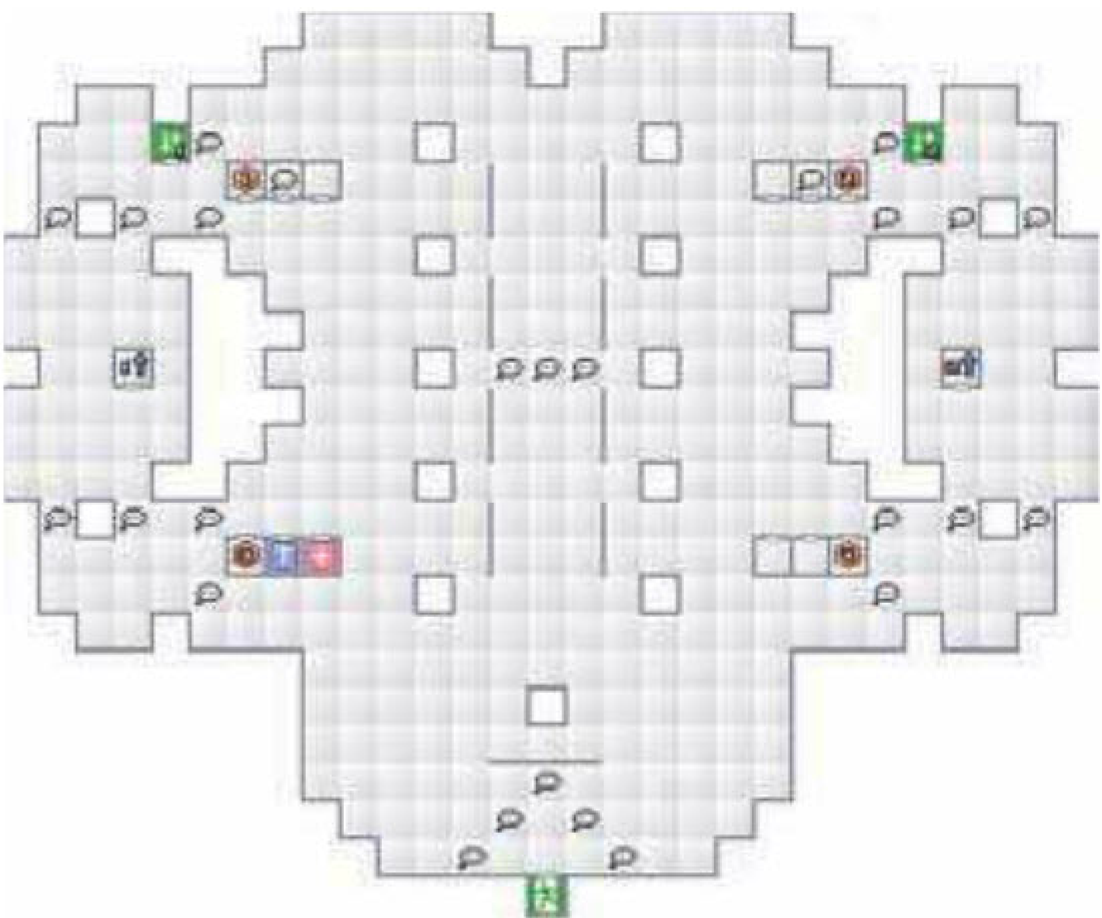
20F		
地灵トラルテクトリ	地灵ドヴェルガ−	妖鬼ベルセルク
妖鬼ニャルモット	妖鬼ヨモツイクサ	鬼女ボルボ
鬼女アマゾ−ン	鬼女ジャヒ−	邪鬼ギリメカラ
邪鬼ラクシャ−サ	邪鬼ガシャドクロ	

21F～38F		
天使ドミニオン	天使ヴァ−チャ−	天使パワ−
妖鸟ルフ	妖鸟タンガタ・マヌ	堕天使パイモン
堕天使ハルパス	凶鸟アンズ−	凶鸟カマソッソ
凶鸟アンズ−		

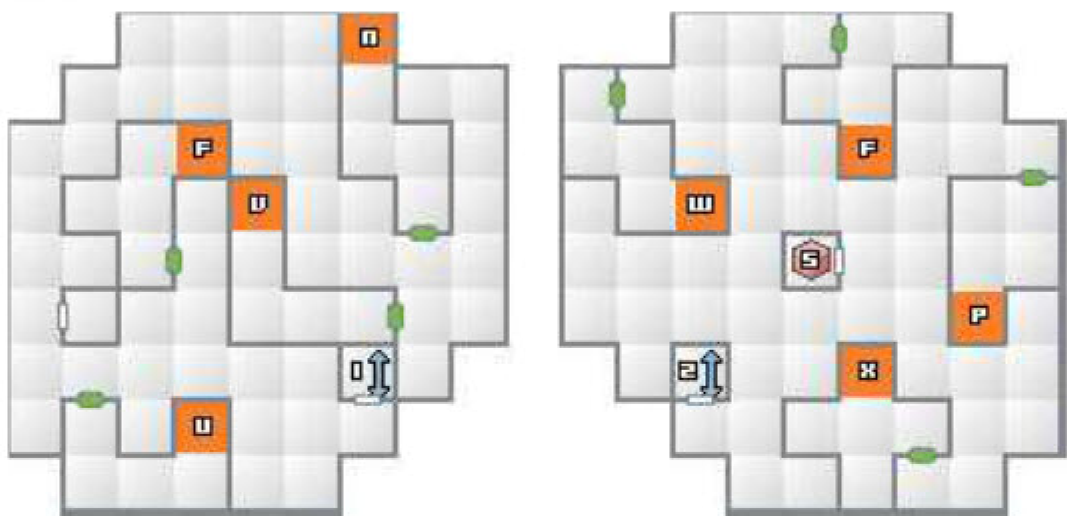
39F		
妖魔ペリ	妖魔ロイチェクタ	妖魔ロルウイ
妖精ティタ−ニア	妖精トロ−ル	妖精ヴィヴィアン
夜魔サキュバス	夜魔インキュバス	魔王ロキ
魔王ツイツイミトル	魔王バロ−ル	

中央部		
天使ドミニオン	妖精トロ−ル	龙王ホヤウカムイ
夜魔サキュバス	妖鬼ベルセルク	鬼女ボルボ
邪神カナロア	凶鸟アンズ−	妖树ア−ルキング
妖兽カトブレパス	怪异むらさきカガミ	魔王ツイツイミトル
邪龙ムシュフシュ		

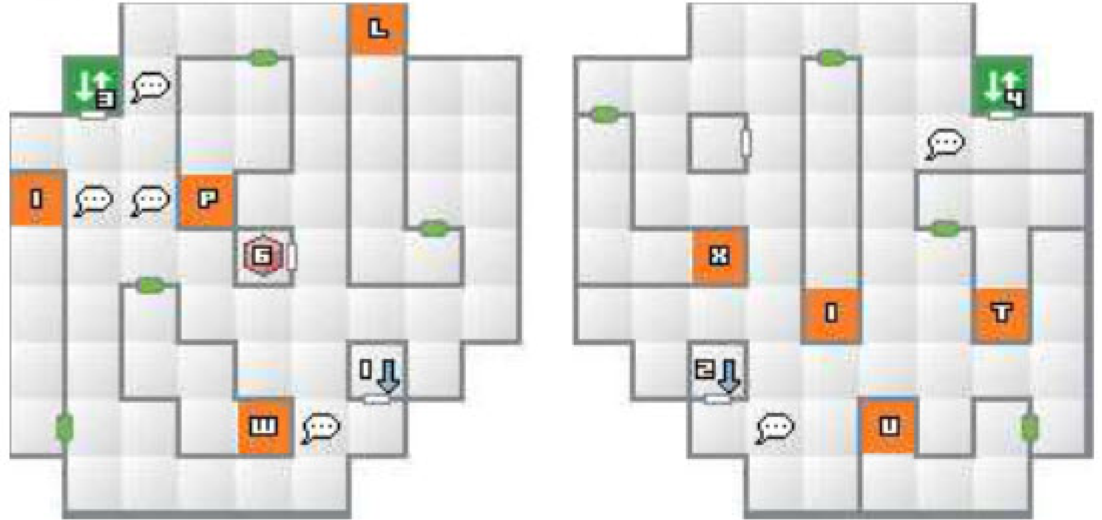
1F [1] ￥8000 [2] 空箱
[3] テトラジャの石 [4] チャクラポット



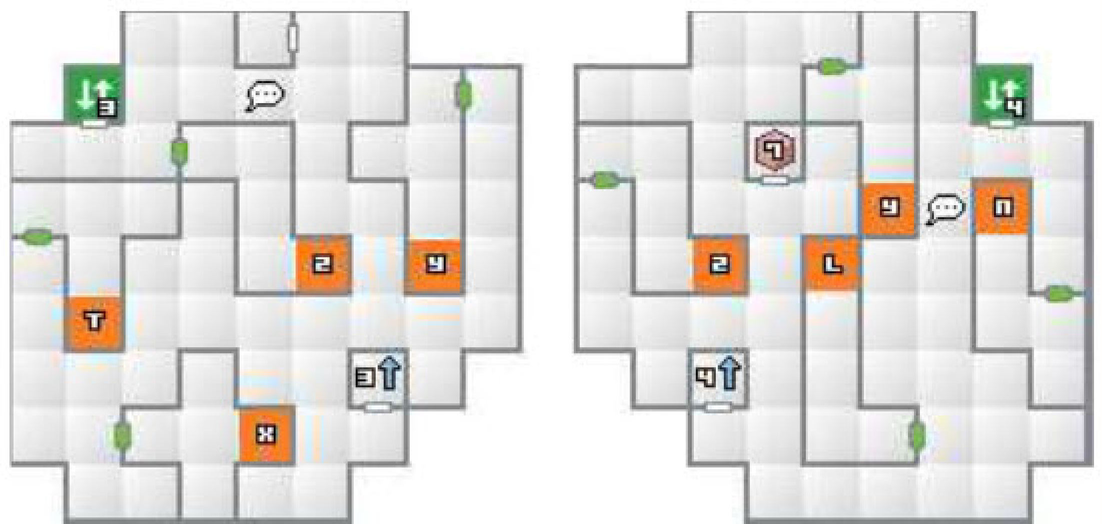
2F [5]知恵の香



3F [6] 空箱



19F [7] チャクラポット

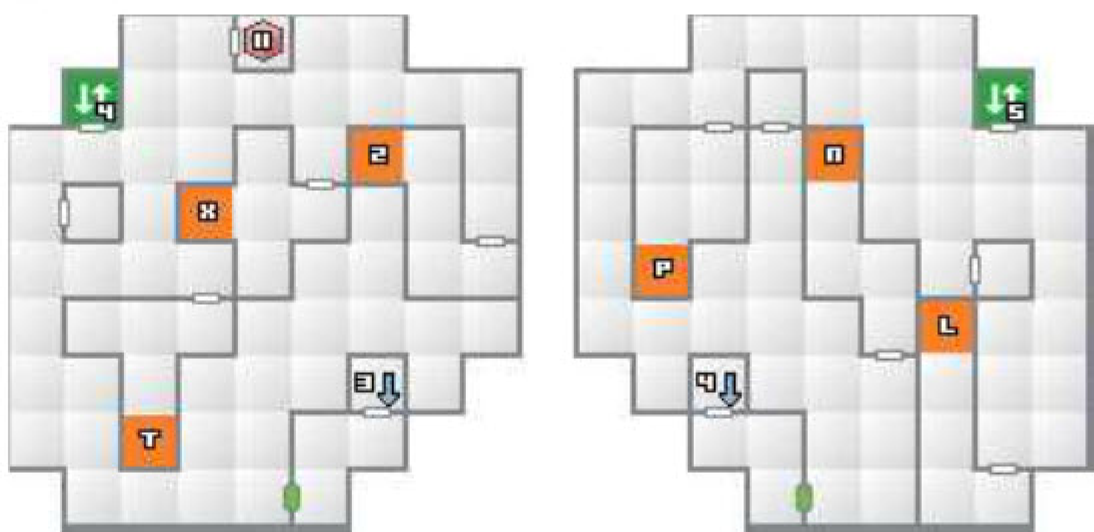


20F [8] 运の香
[9] かわうその帽子
[10] 800MAG

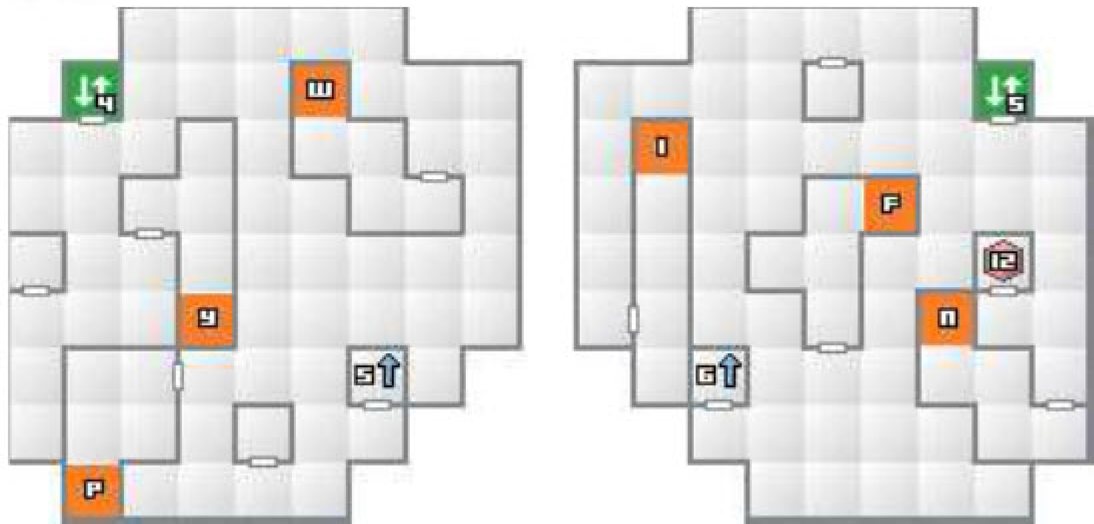


恶魔召唤师 灵魂黑客

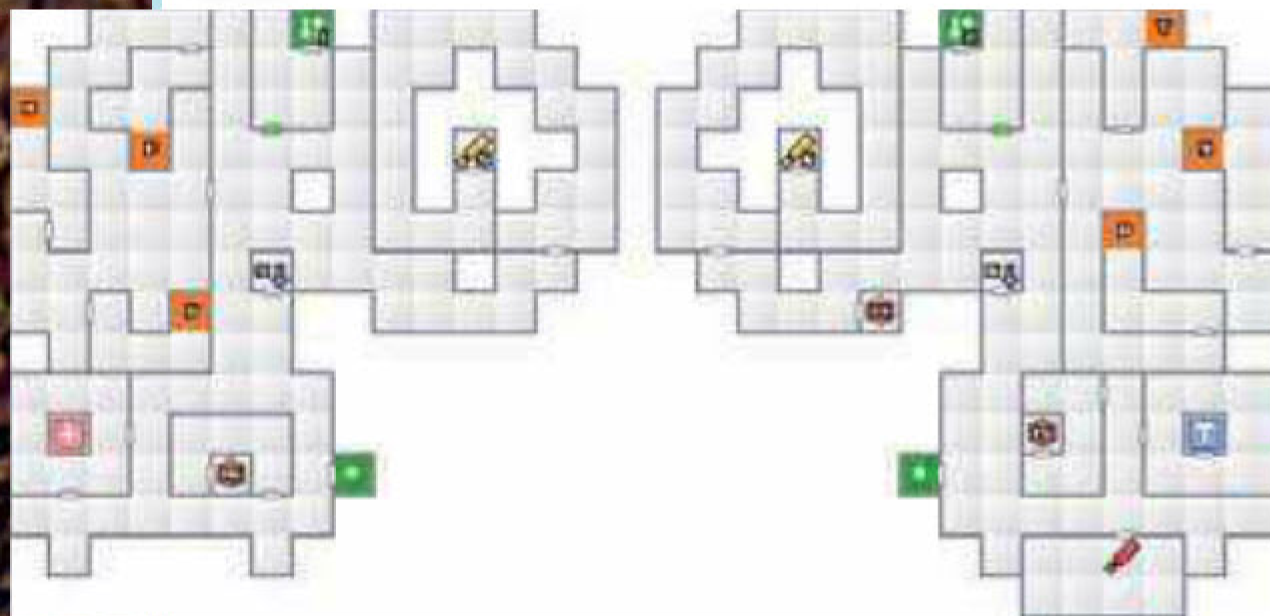
21F [11] ソ-マ



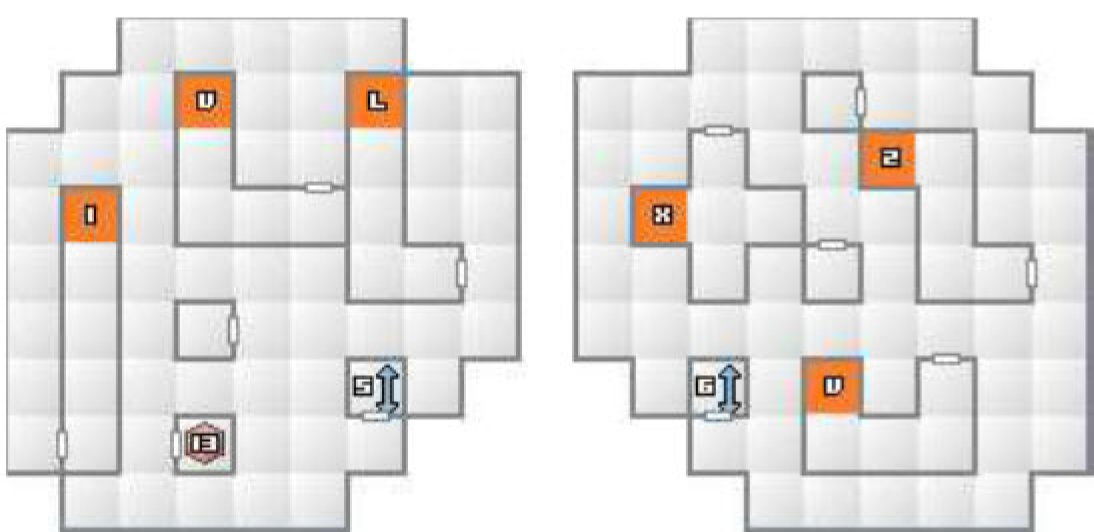
37F [12] チャクラポット



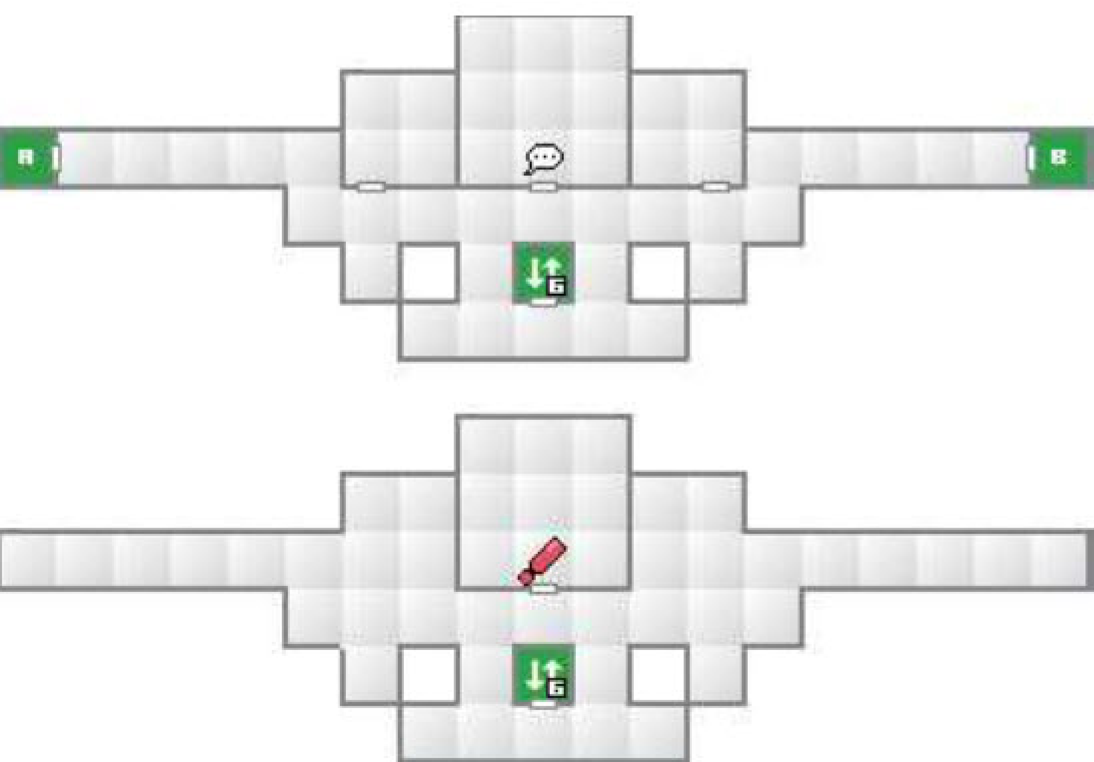
38F [13] 空箱



39F [14] 空箱
[15] 知恵の香
[16] とび色シュ-ズ



中央部



二上门地下遗迹

主线中的最后一个迷宫了，不过二上门暂时被封锁，要先通过アルゴン精工拿到伪造ID，然后去芝浜地区的西侧进入二上门，由チップ搬入口进入地下遗迹。迷宫的地形相比ナオミ之前的Vision Quest时复杂了不少，遗迹3有大量传送点，虽然按照数字从小到大的顺序就能顺利走出，不过编号为12的宝箱里有主人公的最强装备将门の兜，不要错过，同理还有遗迹4的将门の具足。到达遗迹4的中央区域，根据之前ナオミ打倒的BOSS不同，玩家也只能从两条分支中选择其中之一攻略。如果之前打倒的是ティアマト，最终BOSS为魔法系大灵マニトゥ；反之则是物理系大灵。



进入BOSS房间，先要打败大灵カドクラ，其极光大破斩威力奇高，没有ラク・カジャ和タク・ンダ来提防降攻，几乎会被秒杀。异形胞子飞弹在造成伤害的同时还会带来异常状态，让主人公注意回复。打完カドクラ后，魔法或物理型的最终BOSS便会出场了。前文也交代过，魔法型比物理型要强不少，下面重点介绍一下它们的打法。

最终BOSS 大灵マニトゥ（魔法型）

该BOSS对四属性魔法均有耐性，能可观造成伤害的只有ネミッサ的メギド或メギドラ，魔神オシリス或狂神アラミサキ的暗讨ち在新月时也对BOSS有不错的效果。不过暗讨ち消耗的HP较多，要抓紧时间回复，并且将ラク・カジャ和タル・ンダ都维持在最高级。BOSS红血以后会使用令敌我双方HP减半的万能魔法ハルマゲドン，不过BOSS最多只会减500HP。到达此阶段后，假如玩家感觉回复已经应接不暇，就专注回血防御，让BOSS自己每次扣500血便可。

最终BOSS 大灵マニトゥ（物理型）

纯物理系的BOSS，应对起来非常轻松，我方只要派上物理无效或反射系的恶魔，只要给主人公和ネミッサ回复HP，BOSS就会自己被自己的攻击反弹死。另外四属性的魔法对BOSS都有不错的效果，知值足够高的主人公装备合体剑七星冰刃村正或七星电光村正，几乎可以让BOSS不断地陷入冰结或麻痹状态，完全封住其出手。

TIPS クサナギの剑/レーヴァテイン

该迷宫中收服的ヤマタノオロチ可以进行特殊合体获得草薙剑，攻击力非常高。如果等级超过65，也可以跳过草薙剑，直接用魔王スルト合成雷万丁。

TIPS 魔神オシリス

用王国屋交换的破坏神セイテンタイセイ，加上该迷宫中的龙王ヤマタノオロチ、妖魔ヴァルキリー三身合体，可获得タル・カジャ的魔神オシリス，该仲魔的暗讨ち在新月时非常强力，推荐使用。

TIPS 妖兽フェンリル

能直接在迷宫里收服的恶魔，直接拥有マカラカーン和テトラカーン，用御魂将速度强化到40，便能针对各种攻击类型的BOSS事先布下反射结界。

出现恶魔

遗迹1		
天使ドミニオン	妖精ティターニア	龙王ホヤウカムイ
魔兽アーマーン	魔兽オルトロス	夜魔サキュバス
堕天使パイモン	妖兽カトブレパス	邪鬼ギリメカラ
魔王ツイツイミトル	邪龙ファフニール	外道シャドウ

遗迹2		
天使ソロネ	妖鸟タイホウ	妖魔ペリ
地灵ゴグマゴグ	夜魔ニュクス	堕天使パイモン
妖鬼ヤクシャ	邪神テスカトリポカ	妖兽カトブレパス
邪鬼ギリメカラ	邪龙ファフニール	幽鬼ヴェータラ
外道シャドウ		

遗迹3		
天使ソロネ	妖鸟タイホウ	妖魔ペリ
妖精オベロン	妖精ティターニア	龙王ヤマタノオロチ
地灵ゴグマゴグ	妖鬼ヤクシャ	邪神テスカトリポカ
凶鸟フレスベルク	妖兽フェンリル	邪鬼グレンデル
魔王ロキ	邪龙ファフニール	

遗迹4		
妖鸟タイホウ	妖魔ヴァルキリー	妖精オベロン
龙王ヤマタノオロチ	夜魔ニュクス	堕天使ムールムール
鬼女ランダ	凶鸟フレスベルク	妖兽フェンリル
邪鬼グレンデル	魔王スルト	魔王ロキ
邪龙ファフニール		



遗迹1&2

[1] 宝玉
[2] マクシミリアン
[3] チャクラポット
[4] パール
[5] ドルフィンヘルム
[6] ￥5000
[7] ソーマ
[8] 大般若长光

遗迹3

[9] 鬼神の小手 [10] 魔反镜
[11] スタングレネード [12] 将门の兜

遗迹4

[13] 将门の具足 [14] 首星の羽衣
[15] 风波の枪 [16] とねりこの弓

大列石灵室



Ending

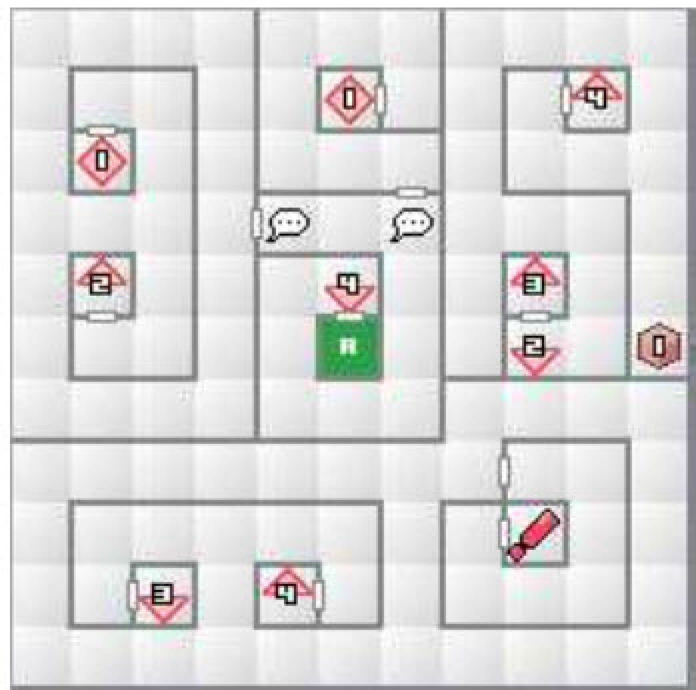
消灭了大灵マニトゥ后游戏的主线就结束了，通关后的追加迷宫“时幻の回廊”开启，将时幻の回廊通关后才能存档进行二周目。

隐藏迷宫 时幻の回廊

读取通关存档（有CLEAR字样）就能从天海ベイ区的シ-ア-ク的11楼进入时幻回廊，时幻回廊共有五个区域，玩家需要逐一击破各区域的BOSS，才能存档进入2周目（此时存档显示AFTER字样）。时幻回廊的恶魔等级高，BOSS的经验值也多，玩家可以趁机提升主人公等级，作成更多的强力仲魔，并享受挑战高难度BOSS的乐趣。1～5五个区域依次对应上、左上、右上、左下、右下5个门，全部通过后进入下方的房间，才能作成2周目存档。回廊的迷宫地图并不难，下面重点讲一下BOSS的攻略诀窍。

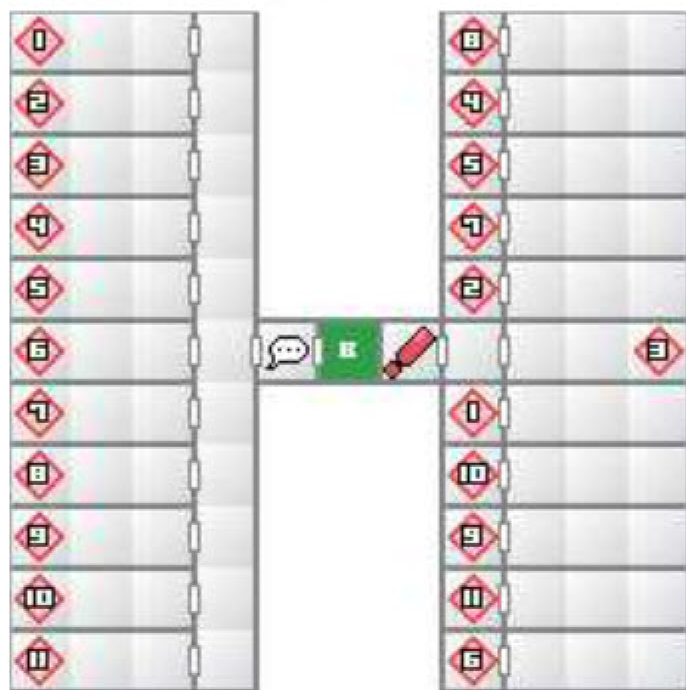
时幻の回廊1

先按照地图上标注的行动顺利到达BOSS房间，BOSS为魔王キングフロスト，喜闻乐见的雪人王。该BOSS对冰结系完全吸收，相应地也惧怕火炎，对付ハテナ・ボックス可以用酒让己方仲魔一时变为冷静性格。总体而言这是个相对简单的BOSS，只要注意它在红血后会发动自爆，自爆的前一回合有台词“今年の冬は冷えるよ”，一旦看到，立即让速度最快的角色或仲魔使用道具物反镜或テトラカ-ン防止。



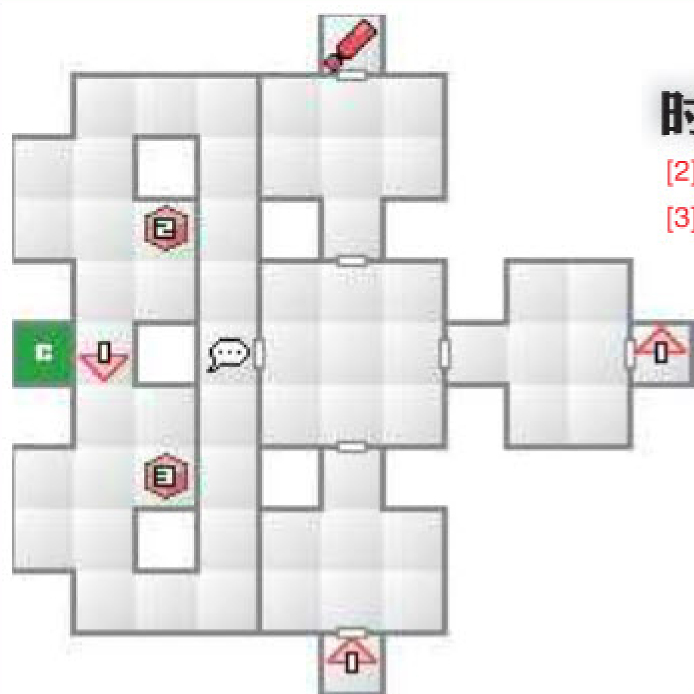
时幻の回廊2

到达BOSS房间完全是“猜猜看”，正确的走法是由上至下第三个通道，可被传送到BOSS房间前。BOSS是我们……呃，算是喜闻乐见的马拉王，不太了解的玩家可以自己看，不详细解说其外观了。该BOSS依然是极限物理系，可以看做是主线物理系BOSS的强化版，攻击手段只有打击一项，可以放上物理反射系的仲魔将它弹死。另外ジャッジメント是攻略此BOSS乃至回廊之后难点BOSS的利剑，天罚虽然威力比ジャッジメント高，但由于掌握天罚的仲魔全是极端的LAW或CHAOS属性，容易对我方其他单位造成误伤，因此不推荐使用。同时派上秘神キンマモン和威灵オメテオトル，注意用ラク・カジャ提升防御力，打败这个“吉祥物”并不难。



时幻の回廊3

BOSS为亚当的第一任妻子夜魔莉莉斯，位于上方的房间里。她对四属性魔法反射，拥有魅了效果的ファイナルヌ-ド和石化魔法光の眼，有很高几率令我方陷入不良状态，主人公和ネミッサ务必要装上魔力无效和咒杀无效的防具，回复道具ディスチャ-ム也尽量多准备一些。做好防御准备后，就可以用物理攻击和万能系魔法放心作战了，别忘记万金油ジャッジメント。



时幻の回廊4

回廊4里能凑齐最后两件将门装备，不过传送点较为复杂。BOSS是路西法大人的心腹魔王ルキフグス还是那么老迈，虽然他拥有一回合行动两次的能力，看起来非常拉风，但这两次行动中的第一次必定是随机开启物理反射或魔法反射，攻击威胁并不高，我方只要用万能系魔法就能很快击败他。





时幻の回廊5

大魔王ベルゼブブ直接以苍蝇形态作战，光る眼、マハ・ジオンガ、メギドラオン、ハルマゲドン都是威力极高的攻击魔法，另外他还会用デ・カジャ打消我方的辅助状态，且每回合行动两次，必须做好充足的对策再来挑战。

光る眼是咒杀属性，对策方法跟之前挑战リリス一样。マハ・ジオンガ→ナイス・ショート的连携能令我方的感电单位即死，可以利用大天使スラオシャ魔晶化为装备大天使のブラ为主人公装备，ネミッサ也有专门的电击免疫装，这样可以确保男女主人公的安全。至于メギドラオン和ハルマゲドン都是万能系魔法，没有特别好的防御方法，主人公和ネミッサ知值够高的话有很大几率躲掉メギドラオン，不过从全队角度考虑，还是老实使用ラク・カジャ提升防御力吧。蝇王使用过デ・カジャ后，需要重新添加辅助状态，千万不要忘记。我方队伍中至少有一只仲魔负责全员大回复，主要攻击手段是ジャッジメント和メギド系魔法，如果ネミッサ是火炎系且习得了くりからの黑龙，也能造成不错的伤害。





TIPS 秘剑ヒノカグツチ

该地图下方宝箱的秘剑ヒノカグツチ是游戏中的最强剑，不过获取难度较高，因为通向该剑的道路是不能停下脚步的陷阱路，一旦停下就会被传送回原点，取得方法是：先进门，然后原地转向，面朝背面，不要有任何停顿地圆滑输入↓↓↓↓←←←↑↑↑→→↓↓↓，就能到达宝箱所在位置，然后再转个头就能拿到了。开始失败几次，掌握了按键节奏就不难了。

TIPS 练级点

该地图上方的宝箱8是游戏中最好的练级点，由于该宝箱会出现恶魔，只要我方携带了10个ソーマ，这样即使开了宝箱后也会因为道具满荷而被迫把宝箱里的ソーマ退回去，这样再开一次箱子，就又能与恶魔作战了。万一身上的ソーマ不足10个，可以先打野怪刷满。千万要注意，一旦不小心拿了宝箱里的ソーマ，那么在这一周目里都没有快速练级的手段了。



打完本作还是有一种意犹未尽之感，虽然系统非常耐玩，不过流程哪怕是加上了隐藏迷宫还是嫌短。下辑将为大家带来EX迷宫的攻略、深入系统研究和极限玩法介绍，不要错过了。



文 盲先知
美编 咕噜

本作是一款传统的迷宫冒险类 RPG，玩家扮演奥特曼、假面骑士和高达在迷宫中冒险，随着冒险的深入，会有一共 15 名来自这些系列的角色或机体加入，组成强大的队伍对抗邪恶。本作有 PSP 和 3DS 版，但是在内容方面区别不大，整个游戏系统、流程都完全相同，只有一些周边功能有异：3DS 支持邂逅通信，从而获得一些稀有道具；PSP 版支持自定义 BGM，将音乐文件放在游戏所建的文件夹中即可在游戏中设置，将战斗音乐换为自己想要的 BGM。本文以 PSP 版为准。

3DS/PSP　RPG　角色扮演・迷宫

失落英雄

ロストヒーローズ

NBGI	日版	2012年09月06日
1人	6280日元	无对应周边



迷宫操作

方向键、滑杆	控制队伍移动、转向
○	调查、确定
×	取消
△	打开游戏菜单
□	战舰时为使用钻头
L、R	侧移
START	打开地图

战斗操作

方向键	选择指令
○	确定
×	取消
△	快速战斗，所有队员都使用普通攻击，并且跳过动画
□	查看队员或敌人的状态
L	重复上以回合的指令
R	切换战斗速度和动画有无

属性与战斗

游戏中每位英雄都有一套属性数值，通过升级和装备能够提升英雄们的战斗力。三部作品中的英雄升级时增加的属性并不相同：奥特曼系英雄（通常以红色的“U”表示）类似传统 RPG 中的战士型角色，HP、防御和攻击力都相当不错，但是速度比较慢，SP 值相当少；高达系英雄（通常以蓝色的“G”表示）类似法师型角色，间接攻击力和 SP 的成长非常突出，可以更轻松地使用技能，不过代价就是低防和贫血；假面骑士系英雄（通常以绿色的“R”表示）整体成长比较平均，普通攻击和技能攻击都不错。当然，15 名角色中总会有一些特例，如神高达的 HP、物攻在全角色中都是顶级水准，具体使用方面玩家可以根据自己的爱好来选择，并没有过强或过弱的角色。

属性解说

属性	解说
物理攻击力	拳脚等近战攻击的攻击力
间接攻击力	步枪、光束等攻击的攻击力
物理防御力	对物理攻击的防御力
间接防御力	对间接攻击的防御力
腕力	关系到物理攻击力
气力	关系到物理攻击力和防御力
速度	关系到战斗中的行动速度
技术	关系到间接攻击力
集中	关系到间接攻击力和防御力，以及会心一击的发动几率
精神	关系到对异常状态的耐性
运	关系到会心一击的发动几率和逃走的成功率

在战斗中，角色的攻击分为物理、间接和斩 3 类，每一类攻击还能附加元素属性，如火属性间接攻击、冰属性物理攻击等，针对敌人的弱点来攻击能起到事半功倍的效果。这里比较特殊的是斩属性攻击，它的威力要看物理和间接的平均值，防御亦然，所以即使敌人某一方面的防御高也能用斩属性来对付。除了造成伤害的攻击之外，战斗中还有一些增加、降低能力的技能，以及各种异常状态攻击，下面就列出能够影响我方的异常状态。

异常状态

名称	效果
感染	每回合行动后损失 10% 的 HP
スタン	无法行动，对方的攻击必定命中
パニック	无视输入的指令，对敌我双方随机角色进行攻击
暗黑	普通攻击和普通技能的命中率大减
プレッシャ－	无法使用普通技能和英雄技能
ネガティブ	无法积蓄英雄气槽

虽然本作是以英雄乱战为卖点的游戏，但是本作的战斗难度不算低，尤其是敌人的攻击力普遍很高，回复药和复活药是冒险中必不可少的。游戏有一个很贴心的设定，在 GAME OVER 时可以选择重开战斗，这时队伍的状态会回到战斗之前的状态，并且可以先使用道具、更换装备技能等再进入战斗重新打过。练级是提高战斗胜率的不二法门，迷宫中有很多中继地点能够免费回满 HP、SP 并复活队员，在附近随机遇敌后按△键快速战斗，血少了在战后用技能补给，当 SP 用完后找中继地点回复，这样能够比较高效率的练级。在战斗获胜时，系统会根据玩家在战斗中的表现给予一些额外的奖励，如提高物品掉落率（DROP）、增加经验值（EXP）、额外金钱（游戏中称为物资，MATERIAL）等，下面列出各种奖励和条件。





战后奖励

名称	条件	奖励
ノ－ダメ－ジ击破	战斗中未受过任何伤害	EXP+5%
HP 满タンフィニッシュ	战斗结束时所有队员 HP 为满值	EXP+5%
协力技フィニッシュ	以合体技结束战斗	EXP+10%
弱点攻击のみ	战斗中仅使用敌人弱点的属性攻击	EXP+10%
2 体同时击破	战斗中曾用一次攻击同时消灭 2 个的敌人	DROP+5%
3 体同时击破	战斗中曾用一次攻击同时消灭 3 个的敌人	DROP+7%
4 体以上同时击破	战斗中曾用一次攻击同时消灭 4 个以上的敌人	DROP+10%
敌に行动させずに击破	在没有敌人作出任何动作的情况下完成战斗	DROP+10%
ヒ－ロ－技フィニッシュ	以英雄技能结束战斗	DROP+5%
マタド－ル	战斗中曾多次回避敌人的攻击	DROP+50%
オ－バ－キル	战斗中曾对敌人造成大量过量伤害	MATERIAL+5%
弱点攻击フィニッシュ	以敌人的弱点属性攻击完成战斗	MATERIAL+10%
1 タ－ンクリア	1 回合内结束战斗	MATERIAL+10%
通常攻击のみ	只用普通攻击完成战斗	MATERIAL+10%
最大チャ－ジ主炮フィニッシュ	以 4 段蓄力的主炮攻击完成战斗	MATERIAL+10%
ゾロ目ダメ－ジ	战斗曾打出过十位和个位相同数字的伤害，例如 66 点	MATERIAL+100%

技能

击败敌人后，队伍中的角色会获得 AP 点数，在游戏菜单里选择**スキルツリ－**后可以用 AP 点数来解锁技能树中的技能。每位英雄的技能树不尽相同，初始时玩家只能开启和升级一些初级的技能，后面的技能会需要前置技能到达一定级别才会开启，一些技能还需要完成主线或是支线任务后才能开启。由于 AP 是通过战斗获得，所以玩家只要肯刷，所有技能都是能够开启的。技能树中除了主动技能外，还有自动发挥作用的被动技能、需要消耗英雄气槽的英雄技能、需要几名符合条件英雄一起释放的合体技能等，不过在开启之前无法看到下一项技能是什么，所以玩家在点技能的时候可以先存盘，避免在前期把点数浪费在不实用的技能上。

除了 HP 和 SP 之外，英雄在造成伤害或被攻击时还会积攒一条气槽，游戏中称为英雄气槽（ヒ－ロ－ゲ－ジ），初始每位英雄都可以积攒 3 条，后期通过升级技能树可以提高积攒的条数。英雄气槽的用途有二：在使用普通技能时，按→键可以消费一条英雄气槽将其强化（DRIVE）；当气槽积攒到 2 或 3 条时，选择 HERO 指令可以使用英雄必杀技或合体技，这类技能的威力非常强，在对付 BOSS 时相当好用。不过要注意的是，英雄战斗不能时之前积攒的气槽会全部消失，想要避免的话可以给英雄装备 FORCE 能力“ヒ－ロ－スピリッツ”。



装备和 FORCE

游戏中的装备系统比较简单，每位英雄只能穿 1 件装备，不过玩家可以用各种素材来强化装备。在据点中可以选择“装备强化”，选择装备后，玩家可以看到各种素材对于装备属性的加成，花费一定的钱就可以把素材的属性强化到装备上。要注意的是每件装备只能强化 5 次，所以在拿到更好的装备时要注意更换。

除了装备之外，英雄还能装备 FORCE 能力（フォ－ス）。玩家在击败敌人时，除了获得普通的素材道具外，还有很小几率能够获得敌人对应的芯片（チップ），获得信息并回到据点报告后，可以按照一定的组合拼出 FORCE 能力，如前面提到的“ヒ－ロ－スピリッツ”就需要**ガヴァドン**、**ベムラ－**、蝙蝠男和**ハイザック**这四种敌人的芯片才能拼出来。完成的 FORCE 类似于装备，可以装备在英雄身上，每个英雄可以装备多个 FORCE。FORCE 分为主动和被动两种，装备主动型之后就会多出对应的技能来可以使用，像是治疗、增益效果等；被动型只要装备上就会持续发动其效果。另外，流程中只会遇到一次的 BOSS 型敌人在击破时必定会掉落其芯片，不必担心会错过。

流程攻略

游戏的架构和“《世界树迷宫》系列”非常像，是传统的 RPG 游戏，玩家控制队伍在迷宫中冒险并随机遇敌，战斗时为每位队员选择行动指令，之后敌我双方按照速度行动。游戏的大部分流程路线都比较简单，进入每个世界后都会获得主线任务，跟着主线任务走即可发展流程。尤其是后期的迷宫中，基本都是前往某某地点发生事件这样的桥段，基本没有什么解谜要素。不过一口气冲流程的话，队伍的等级会比较低，很容易遇到 BOSS 卡关，建议每到一个场景就先练练级。

序章：

游戏一开始就发生塞罗奥特曼被抛入异空间的剧情，在这里他遇到了同样遭遇的 ν 高达和假面骑士 OOO。众人一起前进时遇到宇宙怪兽エレキング并进入战斗，面对强大的敌人，英雄们发现自己的英雄之力被大大削弱，无法使用自己的必杀技。这场战斗正常手段是无法取胜的，玩家的队伍会自动逃走。沿着路继续前进，众人讨论自己力量时发现了迷宫中的时空裂隙，通过裂隙英雄们来到了一个看起来很安全的地方，据塞罗说，这里很像是宇宙警备队的司令部。在之后的流程中，这里就是冒险的据点。每次回到这里时都会复活、补满 HP 和 SP，玩家也可以在这里存盘、买卖和管理物品、编辑队伍等。通过ゲ－トポ－ト一项可以进行“キュ－ブ选择”（CUBE，即游戏中的迷宫世界），来进行游戏的流程。



ビギンズ・キュ－ブ

这个迷宫风格类似于《假面骑士 W》中的风都，进入迷宫后也会遇到假面骑士 W，在一番对话之后他就会加入队伍。之后玩家会自动接到主线任务——探索这个迷宫。这里的岔路都不长，一些门目前暂时无法打开可以不管。走不多远会遇到ネモ A 发生剧情，之后会进入强制战斗。这时系统会为玩家讲解战斗的方法，这场战斗就是给玩家熟悉操作之用。获胜之后继续前进，这之后玩家就会在迷宫随机遇敌了（也就是俗称的踩地雷），玩家可以观察左上角的警报显示，玩家移动时它会逐渐变色，当其显示为红色时就有很高几率遇敌了。这里的敌人有很高的几率掉落复活药，所以不用担心队员被打倒。经过几道门之后会遇到另一名倒下的ネモ B，从他口中得知 Z 高达就在附近，开始寻找 Z 高达。剧情过后前方可以看到一个中继地点，调查这里能够为队伍补满 HP 和 SP、回复异常状态，并且可以存盘，从据点前往迷宫时，也可以直接从这里开始冒险了，非常方便。如果玩家喜欢练级的话，在中继地点附近练即可。这里最好先存一下盘，因为之后就要开始 BOSS 战。敌人是名为バラバ的怪兽，基本只会普通攻击，我方队员这时可能也不会太多技能，按△键自动攻击即可，如果有队员被打倒的话就再按△键取消自动攻击使用一下复活药。通过 BOSS 身后的门，继续前进可以遇到 Z 高达和梅塔斯，不过要经过一番战斗才能让他加入，这里强烈建议先在附近练练级再来触发事件。玩家首先要对付 3 台汉莫拉比，这 3 名敌人非常强，首回合时会使用全体攻击并有一定几率附带麻痹效果，之后的回合中会单独进行攻击，造成的伤害在 100 左右，两击就能打倒我方一名队员，并且会有意识地攻击 HP 低的队员。这里无需保留，将 SP 都用在攻击上吧，每打倒一名敌人，我方的压力就会减轻不少。获胜之后要再与蜘蛛男战斗，这名敌人比较好对付，全体使用技能攻击，一轮就能打倒他。不过蜘蛛男在逃走时抓走了梅塔斯，众人在

东地区



中央地区





追逐时却被风挡住了去路，这时之前无法通过的门可以打开了，先在附近收集一下门后宝箱里的物品，再来到迷宫开始处，从闸门进入后进行一番探索，在地图的东南方遇到莫比乌斯·奥特曼和希卡利·奥特曼之后来到据点，剧情后回到之前被风挡住的路，之后就要面对 BOSS **シ－モンス**和**シ－ゴラス**了。两只怪兽的 HP 在 700 左右，其中左边的**シ－モンス**会使用蓄力攻击，对于血少的高达系的角色比较危险，被打倒的话记得使用复活药。两只怪兽没有明显的弱点属性，但是对风属性有耐性，所以这里不推荐使用假面 W 的旋风拳。击败敌人后就可以前往另一张地图——中央区域。

这张地图中的杂兵比较厉害，之前出现过的蜘蛛男会在这里大量出现，他会使我方队员进入感染状态，每回合损失 10% 的 HP，一定要优先解决他。继续前进会遇到被冰冻住的假面骑士 1 号和 2 号，这时会发生强制战斗：敌人一共有 4 名，中央的兔子和猫分别只有 160 和 190 血量，基本一轮就能打掉，优先将其击破能带来不小的优势。右边的**トドギラ－**会使用冰属性的范围攻击，左边的**ネガタロス**则会使用物理属性的全体攻击，注意不要让角色的血量少于 100 点，不然很容易被秒杀。获胜后，OOO 会获得硬币从而学会几招攻击技能。在地图的北端遇到受伤的希卡利，得知莫比乌斯被敌人打伤，回到基地安置下希卡利后，英雄们再次进入迷宫营救莫比乌斯。沿着刚才的路继续前进，会在自动售货机前遇到安卡，再来到深处的另一台自动售货机前发生剧情，之后往回走就会看到安卡的机械鸟发出的信号，从隐藏的路中沿着光亮的路线前进会遇到一扇锁着的门，莫比乌斯就被关在里面，继续前进即可在一条路的尽头找到钥匙。回头救出莫比乌斯后进入 BOSS 战，两个 BOSS 的弱点都是火属性，OOO 刚学会的火属性技能就派上用场了，塞罗也可以在技能树里点出火属性的单体攻击，对付这两个 BOSS 效果不错，战斗结束后莫比乌斯作为可用角色加入。往前走一段可以遇到中继地点，调查回城后，“装备强化”功能就开启了。回到迷宫后继续前进就会遇到 BOSS **ボガ－ル**。BOSS 的 HP 高达 1920，攻击力也相当强，并且会使用麻痹属性的攻击。每隔两个回合左右会使用一次群体攻击，在它的 HP 降到一半以下时攻击力还会增强。高达系的英雄在这里生存比较成问题，在遇到 BOSS 将要使用群攻时就防御吧。BOSS 的弱点是雷，如果塞罗的点数多的话有可能点出雷属性的攻击技能。战胜 BOSS 就可以前往这个迷宫的西地区了。





刚刚进入西地区时没有主线任务，玩家可以自由探索，在地图下方和右下会分别遇到两个电源（地图上显示为红色），全部调查之后地图中央的闸门就会打开，从而来到一个中继地点。通过这里继续前进，到地图西北方可以遇到假面骑士电王的剧情，由于找不到敌人的位置，英雄们需要回到据点，获得道具的同时电王也会加入，再回到这里进行 BOSS 战。两名 BOSS 中，负电王的能力略弱，可以优先击破，**ウェザ－**对于火、冰、雷和风的属性都有很强的耐性，HP 也比较高，他还会使用使自己回避率上升的技能，如果玩家这时点出了 ν 高达的“**ロックオン**”技能就能无视回避了。击败 BOSS 救出了梅塔斯，这时回到中央区域里，假面骑士 1 号、2 号被冻结的位置发现他们已经消失了，上前调查这里的传送门就能来到第二个世界——**デザ－ト·キュ－ブ**。

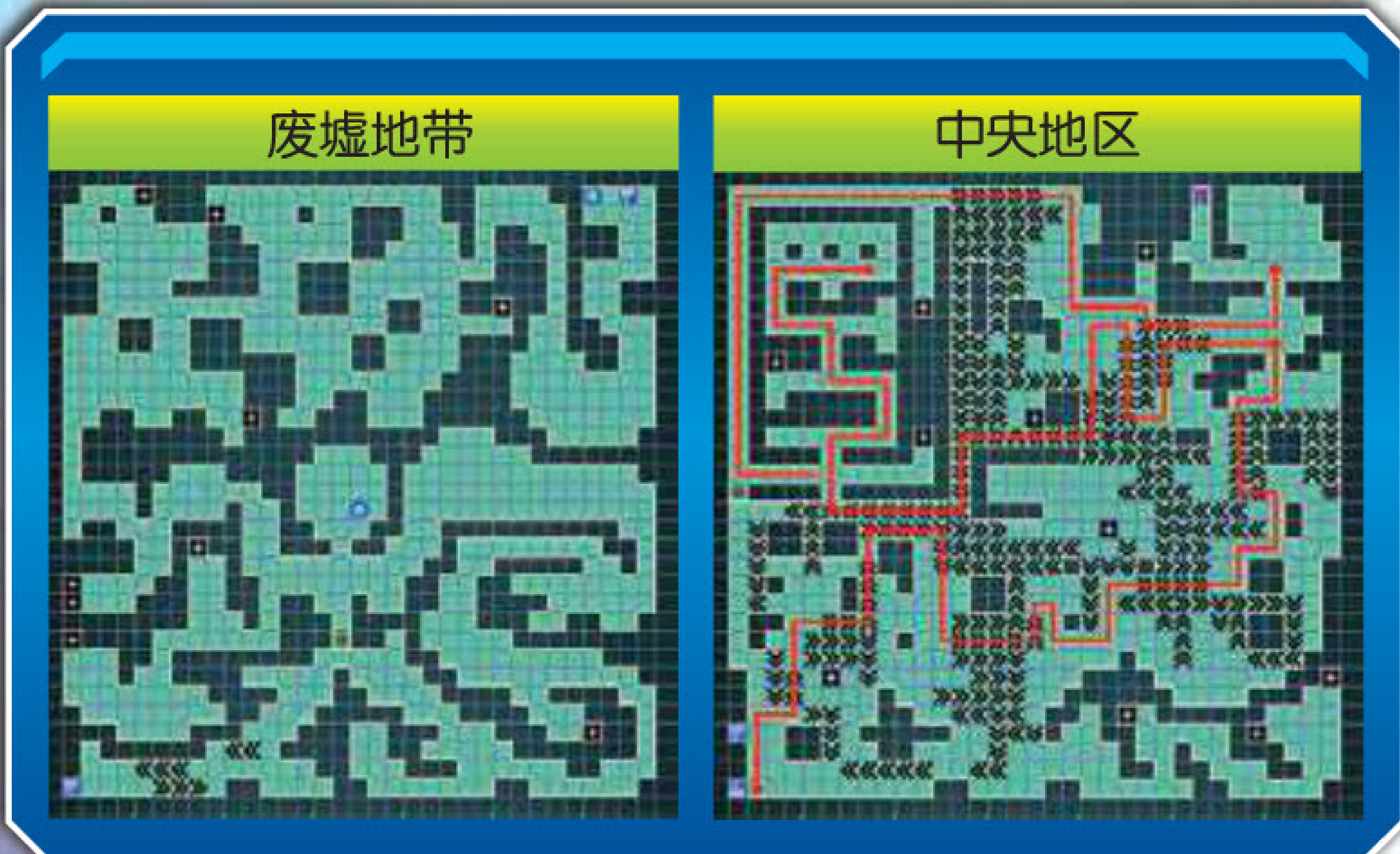
デザ-ト・キュ-ブ

进入这个荒废的世界后就会发现附近的中继地点，建议在这里先练练级，因为这里的敌人血量已经普遍超过 200 点，攻击力也不俗，升级带来的实力提升还是很明显的，当到了只用普通攻击就能击败敌人的时候就说明等级差不多了，以后的地图也可以如此参考。这里初期的任务是探索地图，在地图最左端中部会遇到高达 W 和高达 00 的众人，并发生强制战斗，敌人是 5 台 MS，这场战斗压力不大，这时假面 OOO 应该可以点出英雄技能了，如果之前攒满了 3 条气可以使用英雄技能，能造成大量伤害。剧情过后来到迷宫中的另一处，这里是天人的营地。现在回到据点的话，会开启支线任务的功能，玩家可以在“**クエストル－ム**”里领到各种支线任务，完成支线任务能够获得钱、素材或是装备，一些英雄的技能树分支也要通过支线任务才能开启。回到迷宫，向地图的右下角移动可以遇到死神高达，对话后地图上会标示出需要前往的地点。在地图的左下角会遇到流沙地形，在地图上表示为黑色的箭头，这种地形只能单向通过，通过这里后再度发生剧情，玩家可以前往下一张地图了。进入新地图时记得带一名奥特曼系的队员，之后的地图中没有中继地点，后面的剧情需要有奥特曼系队员才能推进。

来到流沙地带后可以发现，这个地图中充满了单向通行的流沙道路，探索起来非常耗时，想快速推进流程的玩家可以依照地图中红色的线路前进。在地图右上角会发生剧情，零式飞翼高达会加入队伍，这里有一个区域暂时无法进入，转头向左走，再次穿过大片流沙来到地图的左上角处可以看到奥特曼的石像，这里如果队伍中没有奥特曼系队员的话就要回据点组一个进来拿。好在地图左端中部有一个捷径可以通行。拿到石像上面的青色石头后回到右上处进行 BOSS 战。这场战斗比较简单，BOSS **アントラ－**的血量为 2760，没有明显的耐性或弱点，它会让我方队员进入暗黑状态，命中率大减，不过有高达系的“**ロックオン**”就可以无视这招。BOSS 的单体攻击伤害在 200 上下，如果高达系角色的血太少的话，可以强化一下装备的 HP 避免被秒杀。击败 BOSS 后在附近找到 CUBE 的裂隙——**ライドゲ－ト**，也就是战舰战的出口，调查后发生剧情，队伍自动回到废墟地带的中央区域，高达 00 也加入了队伍。这时再来到流沙地带的入口，附近原本不能通行的出口可以进入了，通过这里就能来到新地图荒野地带。

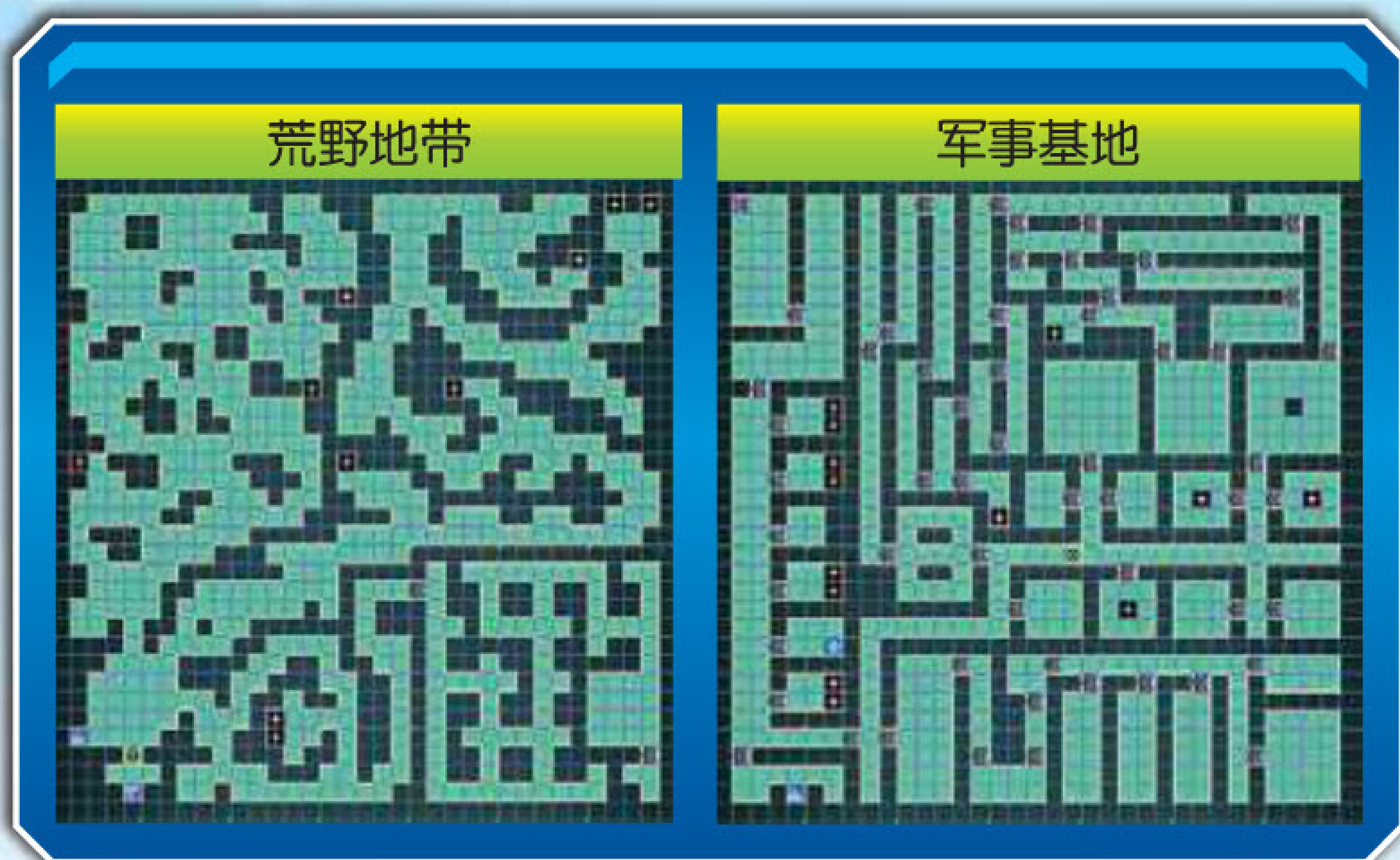
玩家这时的任务是寻找**エメラル**矿石、**ガンダニュウム**合金和**ガイアキャノン**三样道具，这个地图分为左上、右上和右下三个区域，与初始位置的 3 条岔路分别对应。三种任务道具就藏在每个区域里，进入区域时会触发事件并在地图上显示目标地点。左上会遇到固定敌人 GN-X 四台，敌人没有特别的招式，集中火力逐个击破即可；右上路线会遇到 BOSS 座天使高达三人组，3 人的血量都在 1000 以上，其中二号机**ツヴァイ**的血量最少，可以优先秒掉；右下的 BOSS 是**メズ－ル**，这场战斗难度很高，他的 HP 高达 4650，攻击力也非常高，并且会使我方队员混乱，也会使用全体攻击，不要吝惜药品的使用。他的弱点属性是火，对冰属性有抗性，这时我方队员应该已经学会不少火属性攻击了，用来对付他即可。完成一条分支后可以回据点进行回复，再到中继地点 2 进行下一个分支。集齐三样道具后回到中继地点 2 找希卡利交任务，之后前往流沙地带的裂隙前往 CUBE 的外围，进入战舰模式。

战舰模式的地图操作和普通一样，不过这里的敌人被称为“守护者”（**ガ－ディア**



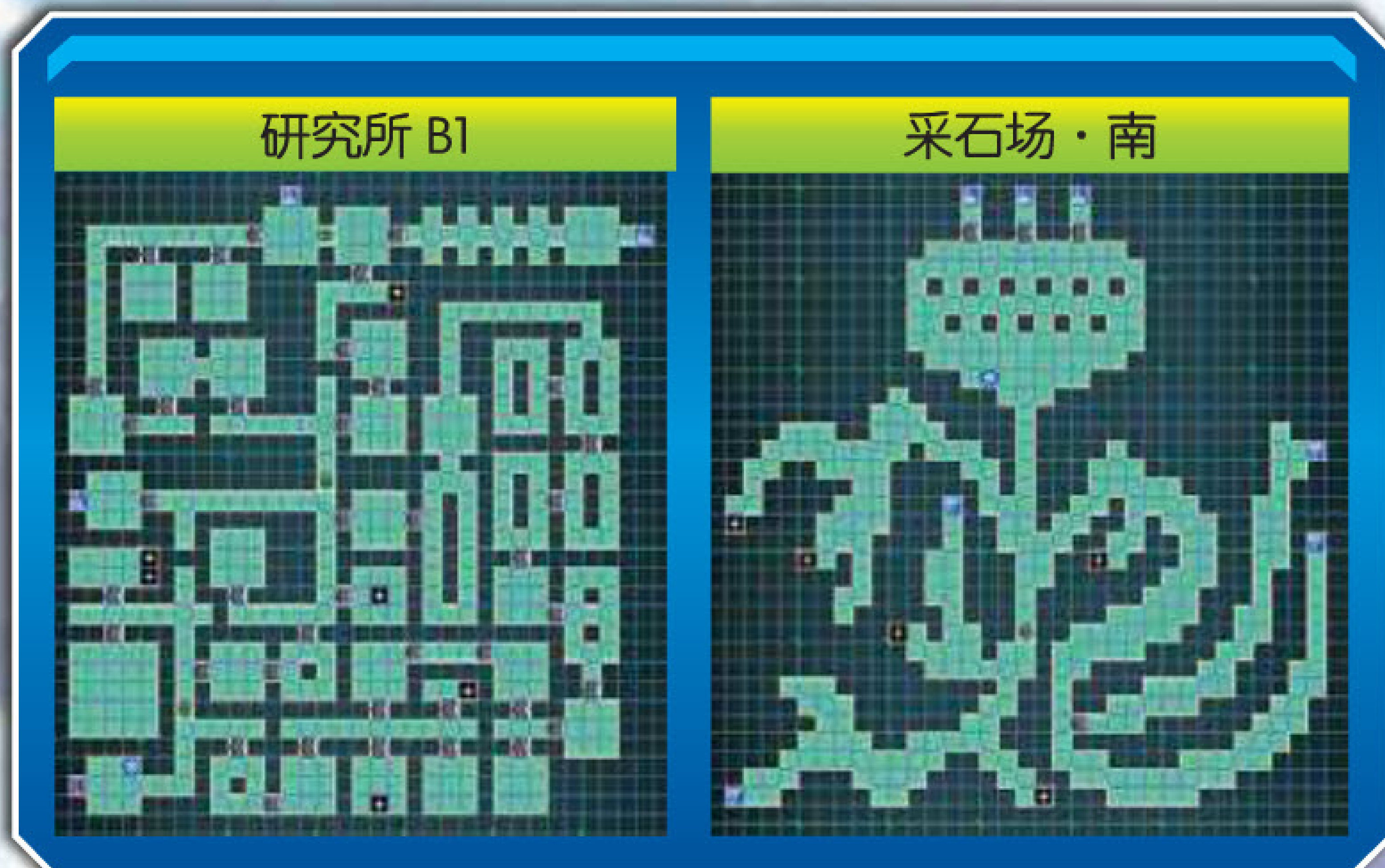
ン），在地图上是可见的，在看到玩家接近时会主动追击。这里的战斗比较特殊，每位英雄不再使用自己的技能，而是使用战舰的攻击。战舰有装甲和 EN 两个数值，相当于平时的 HP 和 SP，在选择指令时，可以选择主炮、铳座或补强。主炮可以通过蓄力来发射，屏幕下方会显示蓄力的段数，段数越高威力越强。铳座中可以使用钻头攻击、扫射攻击等其他攻击手段，或是干扰敌人。选择补强后可以对战舰的装甲或部位进行修理。这里的守护者是精神力高达，这场战斗比较简单，玩家可以熟悉一下战舰战的模式。战胜敌人后可以看到另一段的裂隙，通过裂隙来到军事基地。

这张地图里的敌人强了不少，进入之后向地图下方走，沿途的房间里有很多宝箱，其中一个房间里还有中继地点3,可以在附近练练级。在地图中部发生事件，然后在最右侧的一处找到被囚禁的假面骑士 RX，往下走一段再折向地图中央，在一个大房间内遇到 BOSS **ティエレンタオツ－和バウンド・ドック**，前者只有 480 的 HP，几下就可以将其解决，之后集中精力对付后者即可。获胜后获得牢房钥匙，来到关押 RX 的位置后进入这个迷宫最后的 BOSS 战。**ジ・O** 的 HP 高达 6450，没有明显的耐性或弱点。在他 HP 较低时攻击力会有很大的提高，单体攻击基本上对我方都是秒杀，一定要提前准备大量复活药，并且把 SP、英雄技能都留到后面，争取快速结束 BOSS 残余的血量。还有需要注意的是 BOSS 的精神攻击能让我方队员混乱，最好也提前备一些解药。战胜 BOSS 后 RX 会加入队伍，同时获得战舰的钻头，之后可以钻开外围的部分墙壁了。这时再来到 CUBE 的外围，按□键钻开墙壁后就可以来到下一个世界——**アジト・キュ－ブ**。

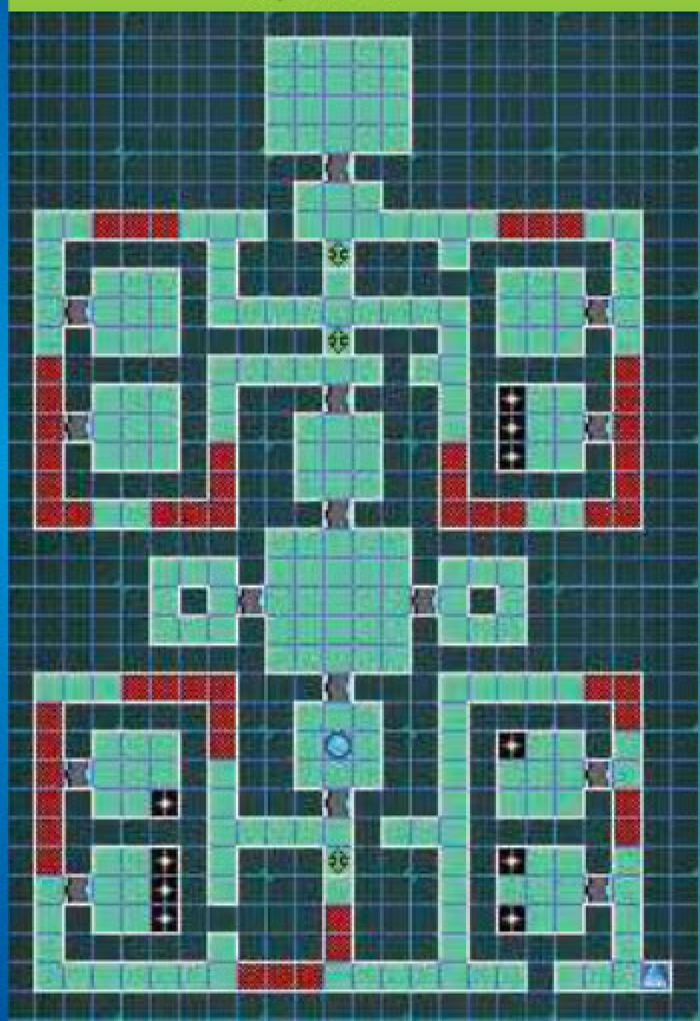


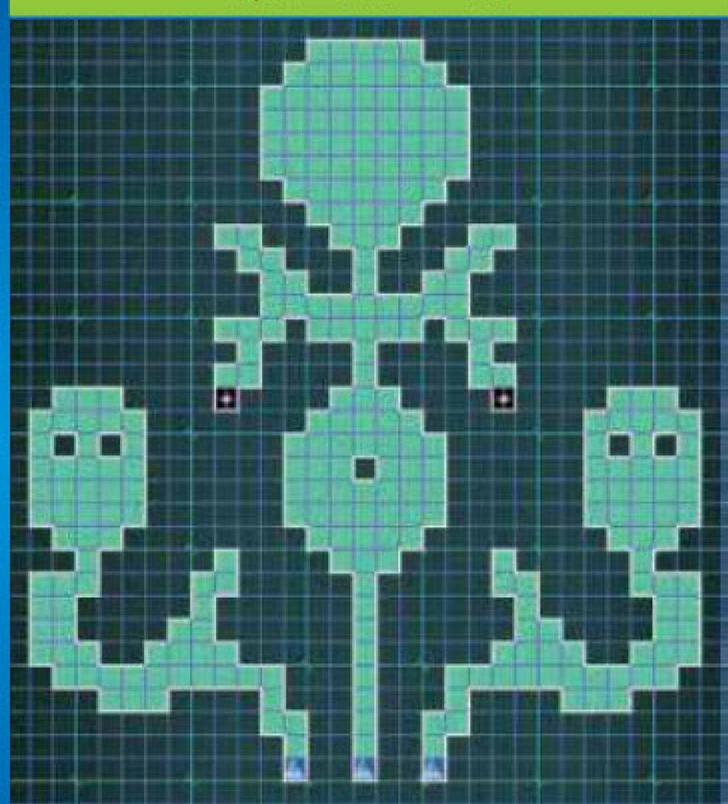
アジト・キュ－ブ

来到这个世界的外围后可以发现这里有很多守护者，它们的能力不算很强，并且打败了也能获得经验值，有兴趣的话可以多打打熟悉战舰战，在据点中强化一下战舰的话打起来就会非常轻松。这里会遇到强大的守护者**キングジョ－**，它会使用蓄力攻击，之后持续两回合，攻击力会大大加强，玩家可以选择干扰它攻击，或是用钻头中止他的蓄力效果。击败他就能进入迷宫内部了。



来到迷宫中后会遇到假面骑士 2 号，向地图右端前进，触发剧情后再向上走会遇到中 BOSS 战，蜂女的 HP 有 2160，会使用各种异常状态攻击；旁边的**ゲバコンドル** HP 只有 600，不过他的攻击力相当高，并且通常攻击附带吸收生命效果，所以最好先集中火力将其击破，再慢慢料理蜂女。获胜后地图上会出现标记，前往标记地点后发现无法前进，回到据点可以接





到主线任务，再回到研究所B1，地图中央有一个地板上有白色痕迹的屋子，调查这里可以获得“高分子プラスタ－爆弹”，然后前往标记地点，这次会遇到一场硬战。**ベムスタ－**（改造）的 HP 为 1440，弱点是风属性，对斩属性有耐性；**サボテンダ－**（改造）的弱点是火，耐性是物理，1290 的 HP 在三只改造怪兽中最低；**ベロクロン**（改造）有高达 1720 的血量，弱点是间接，耐性为火。他们会使用感染属性的攻击，使得我方队员持续掉血，加上全体攻击容易造成我方减员。这里有一个小技巧，就是在进行 BOSS 战之前先在附近刷刷小怪，把几名队员的英雄槽都攒满，BOSS 战时开场就连续用大招优先干掉一个，这一招对付数量多的 BOSS 战效果很不错。击败他们之后就可以前往采石场・南了。

进入新地图后会遇到神高达，对话之后是一场强制战斗，敌人的血量只有 950，不过攻击力相当强，如果我方有降低敌人命中的技能会打得比较轻松。从前方的出口回到研究所 B1 的左上方，这里会遇到一些感染了 DG 细胞的怪人杂兵。进入最深处的房间后会触发剧情，开始两场连续战斗。第一战是对付这里的杂兵，敌人只有几百血很容易搞定；第二战再次面对蜂女，还有怪人**ザンジオ－**，怪人的 HP 很少可以轻松解决，蜂女依然需要慢慢消耗。结束战斗后如果消耗比较大的话最好回去补给一下，因为紧接着就会再打一场 BOSS 战。这场战斗中，中间的高达血量有 3930，并且对火和风属性有耐性，他的单体攻击威力可以达到 300 以上，全体攻击也有 100 左右，高达系的队员最好注意回复。BOSS 两边的怪兽 HP 不高，可以在开场时用范围攻击顺带打掉。获胜之后再次来到采石场・南，在场景中可以看到一个十字架，向十字架的方向进行探索，途中会遇到中 BOSS **レッドキング**，这家伙的攻击力也相当高，不过只有 720 血，弱点是冰，可以迅速解决。由于前方的道路被岩石挡住，这里要往回走，途中可以找到一个隐藏通道，从这里来到研究所 B2。

B2 有一些地板上带有电流，走上去会损血。在前方找到中继地点后记得存一下盘，继续走就会进入 BOSS 战，铠武者怪人虽然身穿铠甲，但是其弱点却是物理，并对斩属性有耐性；**ガイナニンポ－**的血量只有 590，但是和前者一样有着很高的攻击力，如果在之前的中继地点练练级就会能轻松击败他们了，获胜之后元祖假面骑士加入队伍。回到据点触发剧情，可以顺便整理一下装备和回复道具，这时应该有不少实用的力量技能了，可以根据队员的战斗风格装备给他们。前往迷宫并向深处进发，发生事件后会遇到两场连续战斗，这里会先打伪假面骑士 Skull 和假奥特曼，将其击败后他们现出原型，要再打一次，这里假奥特曼会使用异常状态攻击，尤其是混乱状态会很麻烦。战斗后继续前进的话会遭遇 BOSS，体力

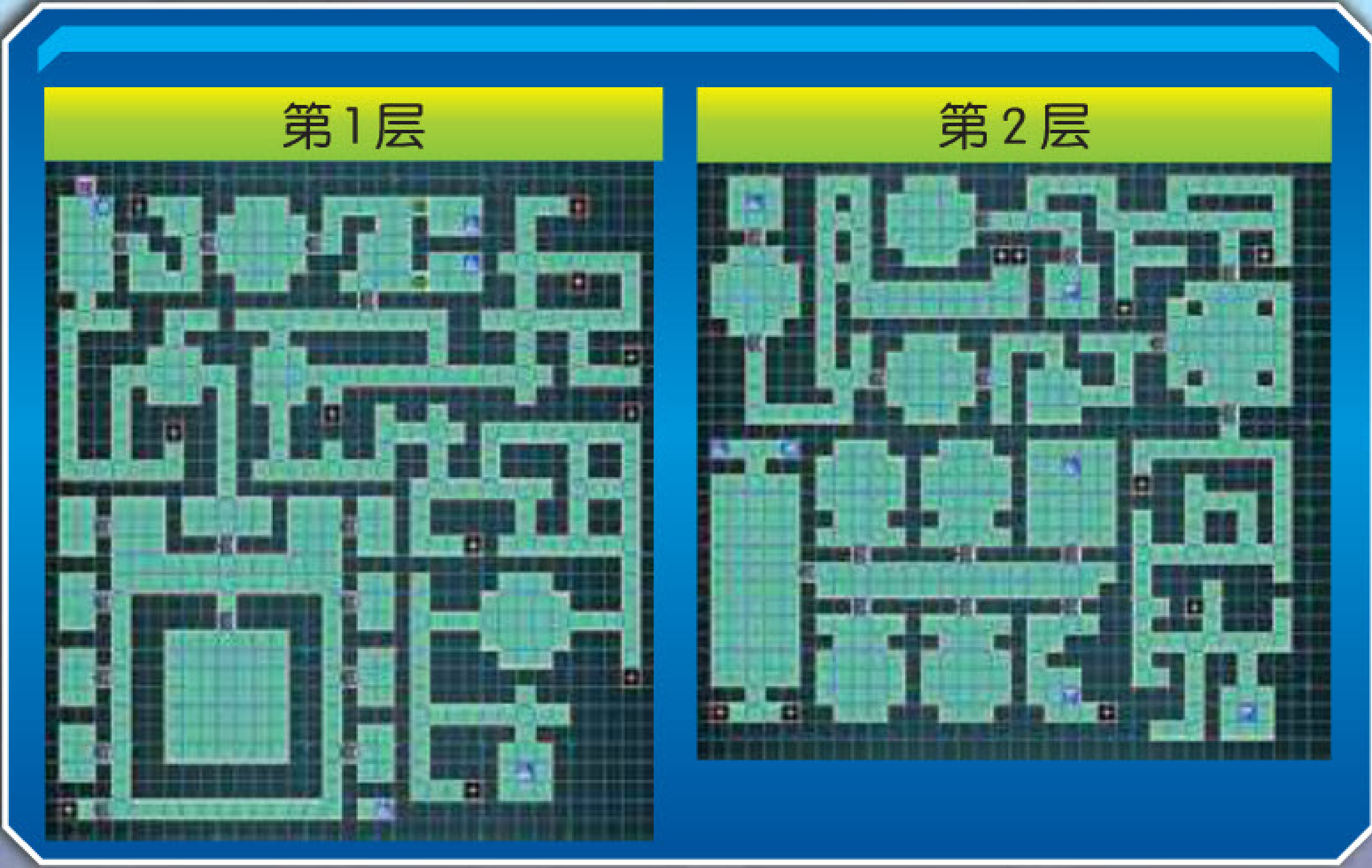


不多的话就先回中间回复一下吧。这里的BOSS是巨大グリ－ド，它的全体攻击伤害相当高，并且攻击会使我方队员进入昏迷状态，战斗中玩家依然要注意HP的回复和复活同伴。击败它之后OOO可以获得新的技能，然后继续前进，在控制板处解除警备后地图上会出现目标地点，这时回到据点，可以看到“**カネゴンカジノ**”功能开启，这里有各种娱乐设施，默认开放的竞技场中可以再度挑战之前遇到过的强敌，击败敌人后可以获得代币，用这些代币能够换到很强的装备。不过要注意的是，这些敌人并非流程遇到的强度，打起来可能会相当困难，不过这里即使失败也不会GAME OVER。随着流程的推进，这里还会开启柏青哥、扑克等其他游戏。

重新回到迷宫，采石场·南被岩石堵住的道路现在可以通过了，破坏岩石后向着地图上的标记方向前进，在途中可以获得“**坏れたペルミダ－ドリル**”，之后这里会有两条路，都通向采石场·北：从右边走会遇到两个**ガッツ**星人，他们会用分身提高自身的回避率，不过血不多可以轻松解决，之后会获得“刑场の键·右”，并救出两名奥特曼；从左边走会遇到BOSS **エ－スキラ－**，和它的首次战斗是必败的，之后我方队员会回复所有状态，并再次与其战斗。BOSS的血量高达8640，攻击力也相当高，不过BOSS的攻击多为间接攻击，如果这时有ν高达的I**フィ－ルド**技能可以使间接攻击无效，对付它相当好用，获胜后获得“刑场の键·左”，再救出两名奥特曼。之后走中央的路能救出佐菲奥特曼，回到据点后展开剧情，这时元祖奥特曼和赛文奥特曼都会加入队伍。回到采石场·北向上走，迎来这个迷宫的大BOSS战。战斗开始时敌人只有**メビウスキラ－**和**アルティメット·D**，两者分别有3600和2590的血量，前者会使用间接攻击，后者则是物理攻击。其中之一的血量降到一半一下后，HP2880的巨大**ヤプ－ル**会出现，它的弱点是火和光，会使用一些自身对物理免疫、对我方减速等状态技能，利用奥特曼系的光属性攻击可以很快干掉它。获胜之后，我方的战舰钻头得到强化，可以破坏Lv2的墙了。来到外围空间后可以前往下一个迷宫，不过这里推荐多逛一逛，通过获得的素材升级战舰，因为在入口前会遇到BOSS **ス－パ－クライス**要塞，它对物理攻击有抗性，伤害更是达到了2000左右，没强化的话打起来非常吃力。这里推荐让一到两名队员负责蓄力，或找机会修复船体，其他人使用弹幕技能让敌人胆怯，不能让BOSS用出蓄力攻击。战胜它之后可以进入**ウルトラ·キュ－ブ**。

ウルトラ·キュ－ブ

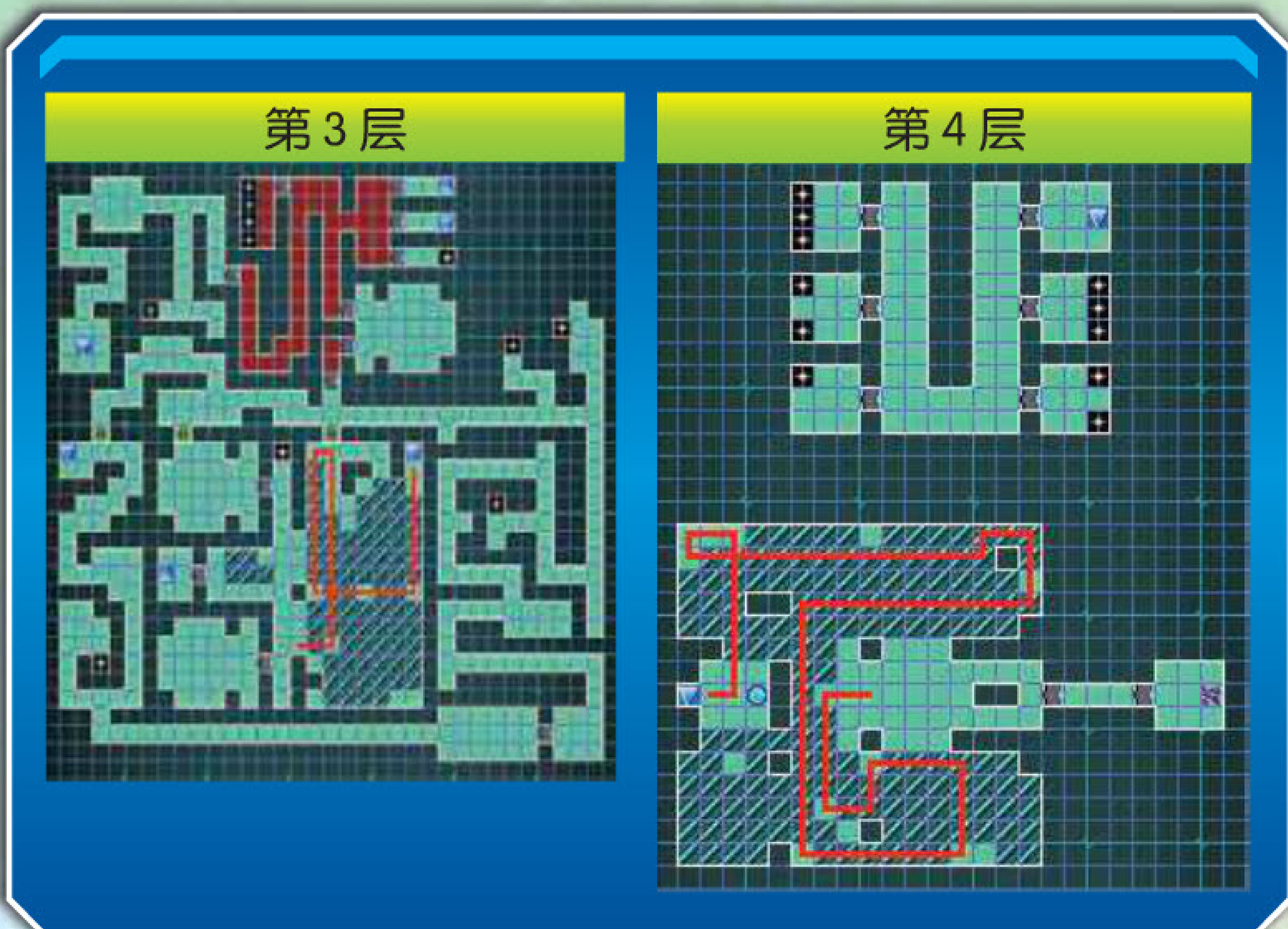
这个迷宫是奥特曼的星球，进入之后不久就会发生战斗，这场战斗是必败的，失败后回到据点获得“**マグネリュ－ム·メディカライザ－**”，回到迷宫后可以继续前进了，在右下方调查一个冰块后会发生格斗大会的事件，之后进入与怪魔界最强怪人**グランザイラス**的战斗，它的血量非常少，不过对物理、间接和斩属性的攻击都有耐性，好在火、冰、雷和风这几个属性都是他的弱点，可以使用属性攻击秒杀掉它。胜利后地图上会出现标记，前往标记处会遇到强制战斗，敌人是4名只有830HP的杂兵。再次前往新的目标地点后，会遇到中BOSS **ジャシュライン**，它在使用护盾时会反射物理攻击，使用间接攻击来打就可以了，这个BOSS对异常状态并不免疫，如果



能晕住它就会好打很多。获胜之后就可以前往迷宫的第2层。

来到第2层不久就会遇到水栖怪人小队，其中**オクトイマジン**会使用混乱攻击。之后又会遇到中BOSS**ムルロア**，虽然它是一人出现，但是实力相当弱，值得一提的只有使我方全体进入暗黑状态的攻击，用高达系的技能可以轻松化解，或是用恢复道具来恢复。BOSS的弱点是光，奥特曼系的队员也能发挥不小的作用。击败它后跟随地图标记可以来到迷宫第3层，这里有一段连续的伤血地形，可以让队员们轮流装备回复力量技来回复，或是干脆会据点买一点“**ミノフスキ－クラフト**”，可以无视地形伤害。通过这些地形来到地图标记处会发生战斗，这场战斗的难度不低。开战时敌人有4名外星人，其中**ザラブ**星人和**ガッツ**星人的血量只有一千出头，可以优先解决，**テンペラ－**星人怕斩属性攻击，对火和雷有抗性，HP有2700；而**ナックル**星人最好留到最后解决，它的HP有2500，在掉到半血之后，新敌人**ブラックキング**就会出现，他的攻击力极高，并且全体攻击带有昏迷效果，如果我方全部被晕的话就会非常被动，这里可以提前强化一些有昏迷耐性的装备。获得胜利之后前往右下方，这里发生剧情后神高达就会加入我方，之后向前走不远就会遇到高达狮王争霸，这是一场消耗战，它的HP有8480之多，单体和全体攻击的伤害也都很高，好在它的速度非常慢，我方队员一般都会在它之前行动，所以只要注意HP的回复即可。胜利后跟随地图上的标记来探索，回到迷宫的2层。

在2层先来到左侧的房间里与**カブトヤミ－**和**ウヴァ**战斗，**カブトヤミ－**的HP很少，低于一半时它就会召唤**クワガタヤミ－**，后者血量同样不多，可以迅速击破。**ウヴァ**的血量高达6540并对雷属性有耐性，也会使用雷属性的间接攻击，可以留着慢慢磨。获胜之后到另外的房间里看其他选手的比赛，



之后从右上的房间来到3层，这里有很多冰面地形，踏上之后会一口气走到无冰的地方位置，想要到特点地点的话要计算一番，地图中用红线标出了最短路线。这里也可以看其他比赛，之后还要面对高达笑傲江湖，它的速度相当快，通常会比我方先出手，单体攻击的物理伤害也很高，除了提高物理耐性之外，也可以提高自身的回避率来拼运气，BOSS的HP有10360之多，挑战之前最好多多准备回复道具。击败它后来到中央的房间，然后前往第4层。

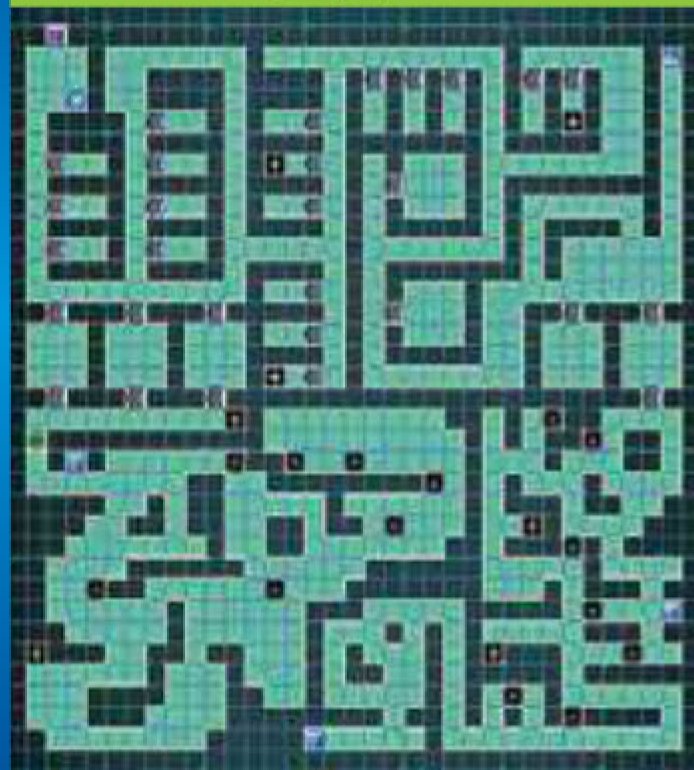
通过冰面来到中央位置，进入格斗大会的决战，英雄们先要与宇宙剑豪**ザムシャ－**战斗，它的HP有12240，战斗时会使用蓄力，这时队员如果HP较高的话选择防御可以避免被秒杀。获胜后会询问玩家是否连战，选择NO可以先修整一下避免连战。之后再回到这里进入和**ゼットン**的战斗，BOSS对火有明显的耐性，会使用提高物理、间接耐性的护罩，由于它的攻击力极高，所以这里很难避免队员被秒杀的命运，提前准备好大复活药吧，BOSS有多种攻击是间接攻击，用ν高达的护罩也能起到一定作用。获得胜利之后，调查前面的冰雕发现这正是泰罗奥特曼，将他救下后他就会加入队伍。前方可以找到CUBE的裂隙，从这里可以进入下一个迷宫的外围空间。



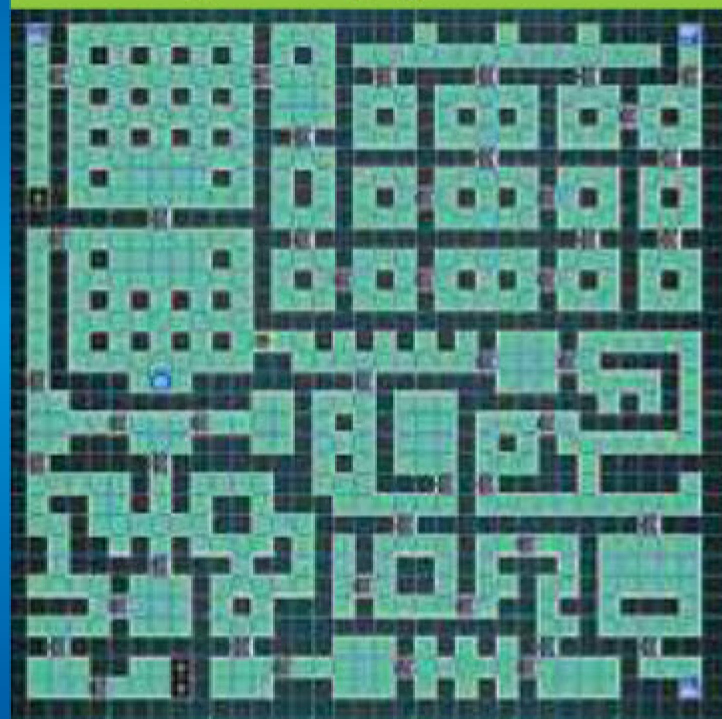
ショッカ－・キュ－ブ

现在我们战舰的钻头可以击破 Lv3 的墙壁了，向左方前进可以遇到这里的守护者**インペライザ－**，和之前一样建议多在四周逛逛，强化战舰之后再来挑战，这里的左上方可以找到强化道具“强酸弹”，能让敌人持续减血，对于战舰战是无可替代的强力道具，一定记得入手。进入迷宫的博物馆 1F 不久就会遇到强制战斗，两名敌人的血量都很少，其中**ジュエル**的护罩会反射间接攻击，需要注意。继续前进来到一个大房间内，分别调查左上第一个、右上第一个、左上第四个和右上第三个开关，组合出“GAIA”的字样后就会开门，然后进入假面骑士的硬币展示室，这里会遇到与**ライオンクラゲヤミ－**的战斗，BOSS 的血量有 12600，对火、冰和雷有抗性，并且行动速度比较快，经常能抢在我方回复 HP 之前出手造成我方减员，如果有强化速度的技能记得使用。向右下移动，在一个房间中发生事件并再次强制战斗，战斗中除了**ヒルカメレオン**有 8400 的血量并且会吸血之外，其他两名敌人并不比杂兵强太多，可以迅速解决。继续前进还会遇到 BOSS 怪人**カザリ**，这家伙的 HP 有 15280 之多，对风属性有耐性，而且攻击力极强，单体伤害能够超过 700，不要吝惜药品的使用，同时也记得给 BOSS 上一些减益状态减轻压力。获胜之后 OOO 又获得两枚硬币，可以开启新的技能了，玩家也可以前往 2F。

遗迹 B1



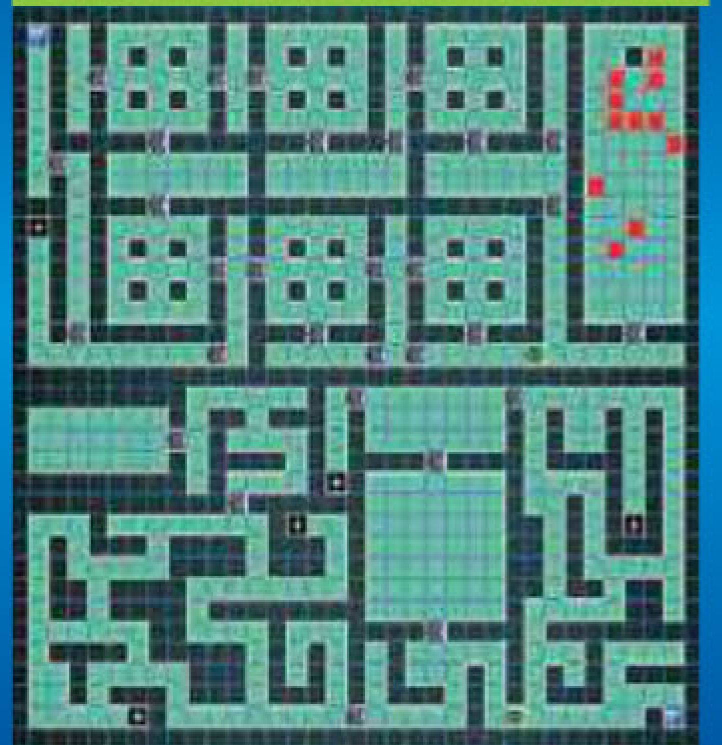
ミュ－ジアム 1F



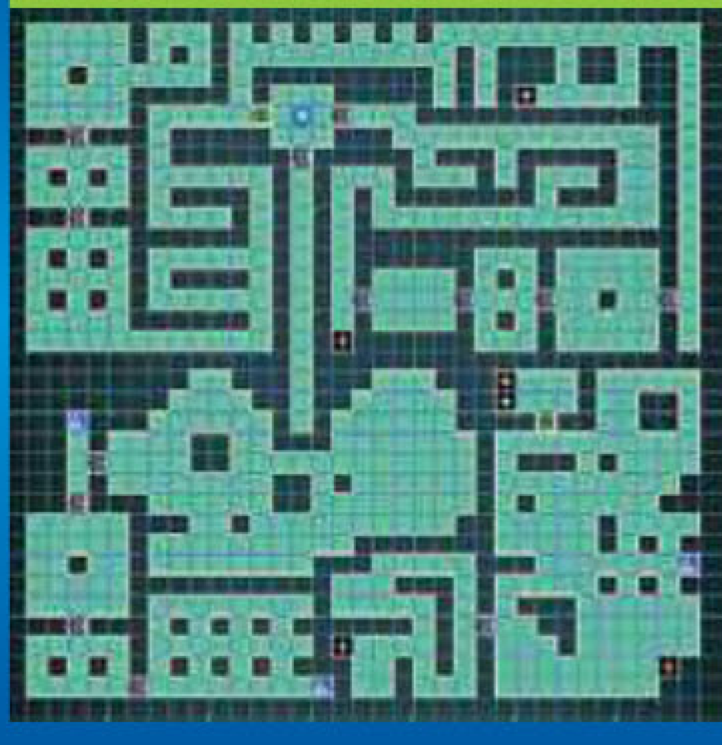
来到一个太阳炉区域后会有一场难度很低的强制战斗，之后继续前进遇到的 BOSS **ボガ－ルモンス**也不算强，虽然血量相当多，攻击力也很高，但是它的行动速度比较慢，只要我方负责回复的队员能在 BOSS 出手前把血加上来就可以了。获胜后调查地板上的闪光点获得钥匙，回到 1F 的左上方打开原本无法进入的门，从这里的出口再次来到 2F。在最右边的区域中，玩家可以参考这里的地图顺时针方向移动，避开陷阱接近 BOSS 所在的位置并进入战斗。BOSS 的两个小弟实力很弱，并会使用全体加速的技能，可以优先解决。获胜后假面骑士 W 获得新的技能，队伍会回到据点发生剧情。

再进迷宫来到遗迹 B1，这里的路现在可以通行了，向右下方向走能够来到 B2，这里会遇到守门的 BOSS **タイラント**，它对火、冰和光都有抗性，血量有 21500，不过在攻击面没有什么亮点，慢慢磨过去即可。继续前进需要通过出口来到 B1，再从 B1 的落穴地形掉到 B2 之前无法到达的区域，之后会遇到 BOSS **ショッカ－グリ－ド**，这家伙 HP 有 24000，没有明显的弱点和耐性，火属性的群体攻击威力很猛，单体攻击更是能造成 700 以上的伤害，这里最好强化一下英雄的防御属性。战胜敌人继续前进，接下

ミュ－ジアム 2F



遗迹 B2]



来就要面对这个迷宫里的最后一战。这场战斗玩家要面对 3 个 BOSS，它们的血量都在一万左右，其中章鱼魔的血量略少，加上它的连续攻击伤害很高可以优先解决，剩余两人先打哪个都差不多。这场战斗比较看运气，如果 BOSS 集中攻击我方一名队员的话很容易一回合将其秒杀，遇到 BOSS 连续范围攻击 + 单体攻击补刀的情况也会很头疼，要应对这种局面，除了提高队员的防御力及血量之外，还可以用技能提高我方队员的回避率，能躲过攻击的话可以带来不少优势。剧情过后我们的战舰再次得到强化，可以破坏 Lv4 的墙壁，回到据点后前往デザ－ト・キュ－ブ的外围，击破左下的橙色墙壁就能到达下一个迷宫。

ヴェ－ダ・キュ－ブ

这个迷宫的主题是天人的量子演算系统——吠陀，自然少不了各种高达系的敌人。这里有不少杂兵都会使用反射伤害的护盾，按△键自动攻击的话容易酿成悲剧，玩家一定要注意。刚进入迷宫不久就会遇到与ビルゴ的战斗，之后从出口来到迷宫的中层，向左上方移动再回到上层，前往地图的右下角发生与ガッデス的战斗，之后向上走，在电脑室里可以获得通讯机。之后根据地图标记向左下方移动，遇到变革者ガデッサ和ガラッゾ，他们的血量都在 11000 出头，没有太难缠的攻击方式，通常情况下就算他们两个集火也不容易秒杀我方队员。战胜他们后从附近的裂隙来到迷宫外壁。



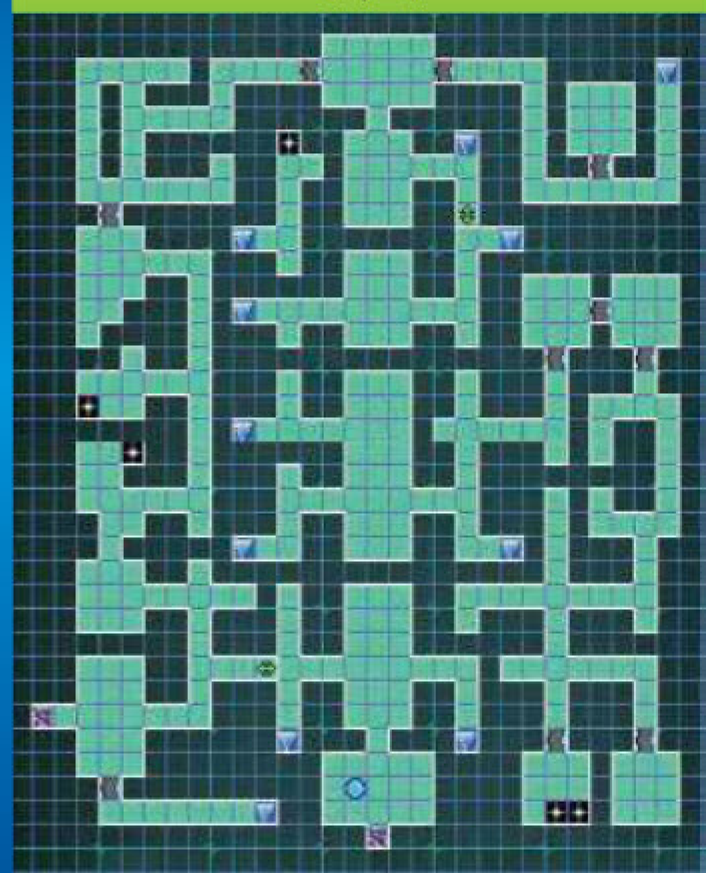
向地图标记的位置进发会遇到精神力高达 MK-II，这是一场比较难对付的战舰战，最好能多强化一下战舰再来挑战。注意在 BOSS 蓄力时打断它的攻击，并及时修理我方的战舰。从外壁可以进入迷宫的中层，来到一个中继地点后，跟随地图标记的指引可以来到迷宫下层。这里的路上会遇到敌人挡住路的情况，调查之后打一场就能通过。到左上的房间会遭遇中 BOSS ジャ－クミドラ，它的 HP 不到一万，不过这里最好不要使用英雄技能，因为接下来经过中继地点之后就要面对恶魔高达与师匠高达，两名 BOSS 的 HP 分别是 16520 和 14080，能力不算强，恶魔高达的回复能力基本可以无视了。剧情结束后回到中层，在中继地点附近会发生剧情，跟着标记来到右下方会遇到艾比昂高达，它的血量有 25000，攻击力相当高，在 HP 较低时会使用伤害极高的招术，玩家可以在开始时用普通攻击和技能磨血，等它濒死时用英雄技能一口气解决它。获胜之后跟着地图标记前进，在下层发生事件之后可以来到迷宫最深部。

这里地图的左边中部会遇到与レグナント的战斗，BOSS 的血量有 18850，不过以目前的实力打起来并不困难。继续前进后发生事件，地图上会标出吠陀所在的地点，前往之后遇到变革者 3 人组，血量都在一万出头，



敌人没有群体攻击，不过如果 3 人同时攻击我方一个的话还是会造成减员，建议大招全开先干掉一个，之后就会轻松不少。战斗过后发生事件，之前无法进入门可以打开了，从中继地点向下移动，发生剧情之后开始与アルケ－ガンダム的战斗，它的 HP 有 22660，基本没有难点，在它之后的房间里则是这个迷宫的守关 BOSS 再生高达。BOSS 血量多达 35000，攻击力也不低，要注意的是它会进入俗称三红的“トランザム”状态，各方面能力都有所提高，尤其是速度会变得相当快，实在难以招架的话可以选择防御来撑一下。另外，BOSS 会让我方队员陷入プレッシャ－状态无法使用技能，让该队员自己使用回复异常状态的道具即可。击败了敌人后，队伍回到据点推进剧情，之后回到刚才 BOSS 战的位置可以来到迷宫外围，向最终迷宫进发。

下层



最深部



ジェノサイド・キュ－ブ

迷宫外围的巨大守护者キングダ－ク比较难缠，它的血量是惊人的 50000，同时对物理、间接和胆怯都有耐性，由于不易阻止它的进攻，所以这里需要多多修理自己的战舰，慢慢磨过去。进入迷宫的怪兽墓场・西后不久就迎来强制战斗，其中バキシム的血量最少，并且有斩属性的弱点，可以优先攻击，メトロン星人的 HP 也不高，ベムスタ－的 HP 最多，弱点是风，对斩属性有耐性。继续深入又要面对プテラノドンヤミ－雌雄两体，他们都对火和风有耐性，不过雄性怕光属性，雌性怕冰属性，两人的 HP 都很高，攻击力也不弱，尽量使用属性攻击集中打掉一个，如果这里能够用上奥特曼系的光属性英雄攻击能够减轻不少压力。这里有很多岩浆地形，踩上的话会伤血，可以用道具或 FORCE 来应对。继续前进会遇到比较简单的 BOSS バ－ドン，击败它后找到出口来到怪兽墓场・中央。这里的地形被分割成小块，需要走传送点来前往下一个位置，正确的路线需要多多摸索。在找到中继地点后继续前进会遇到恶魔高达放出的高达头，之后再度前进还会遇到 4 只组队的高达头，不过它们的能力不算强。之后经过一场强制战斗，三名敌人的 HP 都非常高，但是攻



怪兽墓场・西



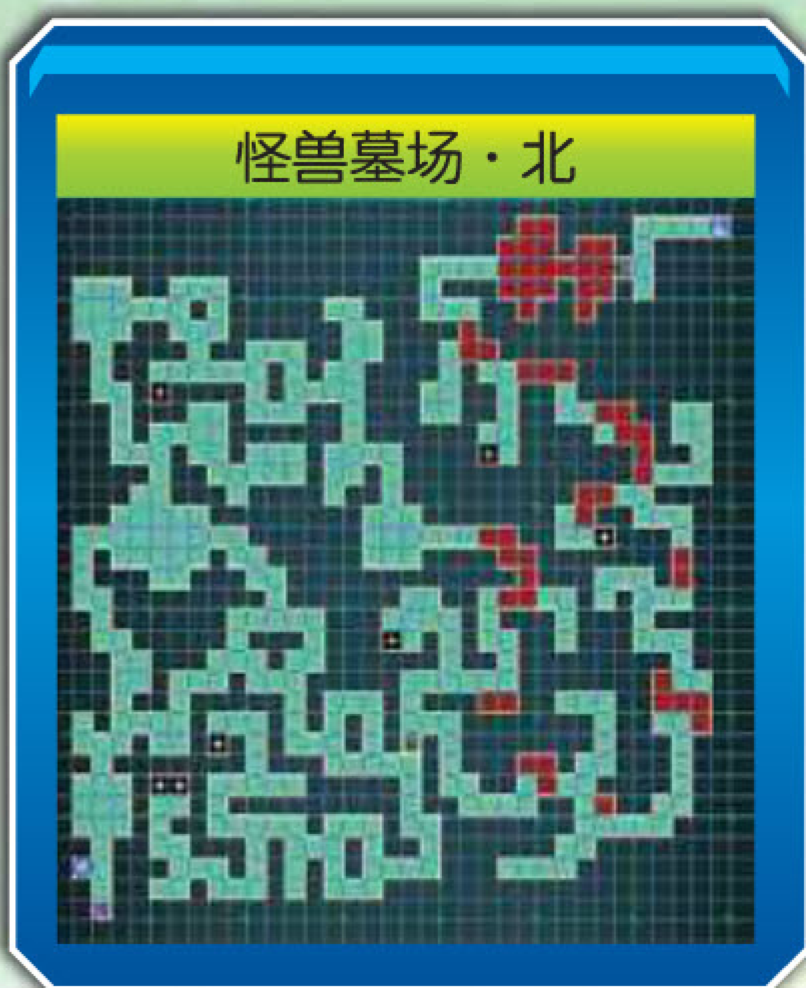
怪兽墓场・中央



击力却不怎么样，可以让一名队员负责回复 HP，其他队员慢慢磨血。前往地图上的标记处会遇到恶魔高达的合体四天王，这个 BOSS 有着 30580 的超高血量，没有属性弱点，好在他的速度比较慢，我方队员在残血或是中了异常状态后找速度快的队员喂药恢复即可。击败合体四天王后，地图左上方被触手封住的地区就可以通过了。

来到怪兽墓场・北后，发现地图中央的门被封印无法打开，这时要前往地图的右上、左上和左下三个位置调查发光的石柱，分别会与**キングパンドン**、**ゼットン**和**タイラント**进行战斗。**キングパンドン**的 HP 有 26520，两个头会分别攻击我方两名队员，需要注意回复，它的弱点是光。**ゼットン**和**タイラント**都是血牛型 BOSS，抗性相当多，不过攻击方面则对我方没有太大威胁，主要是考验玩家持续作战能力。三个位置全部调查过之后，地图中央的门就打开了，进入后还会遇到两名守关 BOSS：恐龙**グリ－ド**的弱点是火，对冰有耐性；暗黑奥特曼**ウルトラマンベリアル**血量是可耻的 45000，并且没有弱点属性，他的群体攻击力相当强，单体攻击还会附加麻痹属性，最好能强化一下装备上对麻痹的耐性再来。击败这两名敌人之后，就能看到通向最终决战的传送门了。

最终的战斗是一场 3 连战，玩家要面对的敌人分别是恶魔高达最终形态、假面骑士**コア**和百体怪兽贝流多拉，这时建议回据点将身上的 50 个道具栏全带上回复道具。恶魔高达 HP 有 48000，同时对所有攻击均有耐性，要命的是它每 3 个回合会自动回复少量 HP，尽量使用英雄必杀技、合体技等无属性的攻击来对付，同时注意补充 HP 和 SP，争取少消耗道具就能击败它。假面骑士**コア**的 HP 有 52000，会使用伤害极高的全体攻击，做好 HP 的补给工作问题就不大。最后的贝流多拉血量是变态的 65000，并且会使用全体和单体攻击，全体攻击附带的暗黑效果会影响我方的命中，单体攻击更是会附带**プレッシャ－**效果让队员无法使用技能，这时就要靠道具来回复了，这个 BOSS 对物理和火属性有耐性，多利用奥特曼系和高达系的间接攻击。



通关之后系统会提示玩家存盘，读取通关存档后会出现新的任务，商店里也会有新的道具可以购买，同时开启新的超高难度迷宫**カオス・キュ－ブ**，玩家可以在这里接受终极的挑战。







游戏的参演阵容可谓非常华丽，三大系列的各经典角色纷纷登台亮相，对原作熟悉的玩家肯定会非常感动。不过游戏的战斗难度有些偏高，练级和培养方面又显得比较单调，守着回复点无脑按△键的练级方式实在是枯燥。同时迷宫的难度却很一般，探索内容和谜题都不算丰富。本作的流程比较长，作为消磨时间的游戏还是很不错的。

下崽工房



随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神



◆Atlus◆RPG◆2012年7月5日◆1人

本次介绍的QR委托来自官方攻略本，6个委托全部围绕着NPC拉托（ラット）且是逐步推进的，因此玩家务必要按照顺序来完成。

QR委托：兄のラットを见つけて

报酬：アムリタ×2、经验值2250	推荐等级：1

完成方法：在孔雀亭进行“情报收集”与“心配そうな表情の



娘”对话后，前往“风驰ノ草原”（2B-4,5）调查，发现拉托后返回酒馆，再次与小姑娘对话并在下屏幕点击该坐标。

QR委托：息子を见つけてほしい

报酬：ハマオ、经验值9000	推荐等级：20



完成方法：在孔雀亭进行“情报收集”与“ラットの母亲”对话后，前往“丹红ノ石林”（4D–1,3）调查，发现拉托后返回酒馆，再次与其母对话并在下屏幕点击该坐标。

QR委托：长男を见つけてほしい

报酬：キュイラッサ–、经验值13500 | 推荐等级：28

完成方法：在孔雀亭进行“情报收集”与“ラットの父亲”对话后，前往“银岚ノ灵峰”（3C–4,3）调查，发现拉托后返回酒馆，再次与其父对话并在下屏幕点击该坐标。



QR委托：フィアンセを连れ归って

报酬：ジェンダワ、经验值20000 | 推荐等级：36

完成方法：在孔雀亭进行“情报收集”与“ラットの婚约者”对话选择YES，前往“绝界云上域”按照（2C–4,3）、（4C–4,2）、（3A–2,2）、（2A–2,5）、（2C–4,3）的顺序依次调查，发现热气球残骸后返回酒馆，再次与拉托的未婚妻对话并在下屏幕点击（2C–4,3）坐标。



QR委托：世界树の特效药

报酬：アムリタⅡ、经验值35000 | 推荐等级：45

完成方法：带来3个“恶魔の黑根”，该素材由“デモンドレイク”掉落，从“煌天破ノ都”进入“金刚兽ノ岩窟”或“深雾ノ幽谷”的B3F区域内都有机会遇到。



QR委托：堕落している冒险者

报酬：アムリタⅢ、经验值20000 | 推荐等级：40

完成方法：在交易场进行会话后，前往“绝界云上域”（2C–4,3）调查，发现拉托后选择任意一项（第1项是痛扁他），返回交易场对话并在下屏幕点击该坐标。





卡片召唤师



◆Nintendo◆TAB◆2012年6月28日◆1～4人



本月《卡片召唤师》一如既往地放出厚道的下载，从8月22日起，陆续放出6个卡包、1张地图和1张特别卡片。依然先重点介绍卡包，卡包分别是先制の风、援护の地、骑士の夸り、姫の气まぐれ、ラビド族の祭、预言者の决意。

先制の风：以风属性怪物卡为中心，没有固定的卡片，玩家会随机得到大量拥有先制技能的怪物卡、发生先制效果的道具卡和高速周回系的魔法卡，是作战节奏相当快的卡包。

援护の地：以地属性怪物卡为中心，和先制の风一样没有固定卡片。以援护怪物卡为中心，能发动各种能力的地属性怪物频频出现。并且还拥有不少洗牌系的魔法卡，方便玩家调整手牌。

骑士の夸り：以水和风两种属性的怪物卡为主，拥有大量高ST或持有即死系、先制系怪物卡。该卡包能设定让AI角色レオ使用。

姫の气まぐれ：以火和地两种属性的怪物卡为主，拥有大量防魔或援护能力的怪物。该卡包能设定让AI角色セレナ使用。

ラビド族の祭：以水和地两种属性的怪物卡为主，多数怪物卡可在配置之后变化能力值，方便进攻和防守。该卡包能设定让AI角色ピケット使用。

预言者の决意：以地和风属性的怪物卡为主，道具中拥有大量的卷物，并且魔法卡、尤其是诅咒系魔法卡的数量极多，是一个以法系进攻为基调的卡包。该卡包能设定让AI角色ルシエン使用。

地图方面则新追加了一张バロック，在左右两侧各拥有一个分岔路，岔路的长短不一。选择近路的话能尽快获得周回报酬，但近路上的领地是复数属性，对增加己方地价不太有利；而远路上的领地皆为随占领怪物而变化的领地，能轻松增加领地的连携数。

原创卡片パワ-クラウン是一张道具卡，使用消耗为60G，能力是能令我方怪物的HP+（对手的ST值），并且拥有将对方怪物变为グレ-トフォシル的“雪辱”能力，不会受到道具破坏或偷窃的影响。





怪物猎人3 G



◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

最恐の果て

更新时间：2012.7.27

任务类型	连续狩猎	参加条件	HR8以上
任务等级	★5	契约金额	2470z
指定地点	陆上斗技场	报酬金额	28200z
成功条件	讨伐两头怒食恐暴龙	时间限制	50分钟

任务解说

和G级的3星任务“恐暴の宴”差不多，但把恐暴龙换成了怒食恐暴龙，怒食恐暴龙无论速度还是招式性能都比一般的恐暴龙要高出不少，难度有所增加。任务最难熬的是一开始的阶段，两只怒食恐暴龙的攻击非常频密，一个人讨伐时碰上被

两只盯上的情况基本无法还手，所以最好是把茶茶和卡洋巴带上，让它们分散两只怒食恐暴龙的攻击。打法方面，对单只恐暴龙的脚下作业打法就行不通了，应该选择单击威力高的武器用一击脱离战术，另外异常状态的肉也可以带上一些，特别是麻痹肉和睡眠肉可以为我们制造一对一的机会，对讨伐有不小的帮助，当解决了一只后，另一只也不在话下了。



ハンティングに行こう！

更新时间：2012.8.10

任务类型	狩猎		参加条件	HR3以上
任务等级	★3		契约金额	770z
指定地点	孤岛		报酬金额	8800z
成功条件	讨伐彩鸟和红彩鸟各两头		时间限制	50分钟

任务解说

茶茶和卡洋巴的新面具任务，任务本身非常简单，需要讨伐迷你彩鸟和红彩鸟各两头。前两只一开始都出现在7区，由于它们的体型非常小，不是很好发现，注意不要看漏了。打法方面没什么特别，彩鸟体型变小后导致它们的很多招式判定也跟着变小，所以就算两只在一起也没有威胁，选择攻击范围大的武器就行了。当解决了前面两只后，后面的两只也会陆续刷新，由于体型小换区后不好找，最好带上千里眼药来节省寻找的时间。



黑曜石は砕けない

更新时间：2012.8.17

任务类型	狩猎		参加条件	HR8以上
任务等级	★8		契约金额	1460z
指定地点	火山		报酬金额	15900z
成功条件	讨伐1头碎龙		时间限制	50分钟

任务解说

目前为止游戏最难的单体怪物讨伐任务（没有之一），任务配置与G3星的“粉身碎龙”一样，但是这个任务的碎龙无论是血量还是攻击力都要G级比高出几个级别，并且一碰就怒，单人想过这个任务没有过硬的技术与万全的对策是非常难的，所以不是想挑战个人技术的玩家建议还是和朋友联机过吧。这里简单说一下单人挑战的要点，这只碎龙的血量非常多，单人按一般打法的话打满50分钟都还不瘸，所以增加伤害输出的技能要尽量多带些，特别是不屈和挑战者+2最好都备上，另外由于它经常处于怒状态，就算到了可以捕获的血量也很难瘸，所以技能还有空位的话可以把“捕获の见极”也带上。道具方面，阻止它吃东西的闪光玉和捕获用的陷阱这些就不用说了，いにしえの秘药以及相关材料也要带上，因为中了它的攻击经常都是一大半血，战斗中的回复就直接以いにしえの秘药为主了，以节省时间。战前准备都好了后，剩下的就是个人技术了，用不屈技能虽然相对来说容易过，但由于要先死两次，风险也很大，战斗中不能有半点闪失，特别是弩手，碎龙大部分攻击对弩手都是一击致命的，因此要对碎龙的每一招都有深入了解，如果还不熟的话建议去找其他任务的碎龙练练手，等完全掌握了碎龙的行动模式后再来挑战，只有做到这种程度，单人才有机会过这个任务。





在10多年前，不同游戏、尤其不同厂商的作品中的角色走到一起，或并肩作战或热热闹闹地大乱斗，还是很多玩家的单相思，但随着厂商间彼此合作的加深，不同厂商作品中人气角色彼此客串也逐渐多了起来，即将发售的《跨界计划》更是融合了NBGI、Capcom、SEGA这三大厂商的人气角色，随着官方新预告片的放出，我们对该作的了解也更多了起来，本辑“自由谈”，便是结合《Nacmo×Capcom》以及《无限边境》这NBGI旗下两大穿越系列作品来对《跨界计划》的展望，一起来看看吧。

交错轮舞
——《跨界计划》发售前瞻

文 古梓

一转眼功夫，以Capcom、SEGA和NBGI三社游戏角色乱斗为卖点的《跨界计划》（以下简称《P×Z》）就快要发售了。其实自打本作公布消息后，笔者对其已经充满了期待，毕竟能看到那么多新旧游戏角色同台演出，这本身就足以值回票价。不过苦于久久无法掌握游戏全貌，所以笔者一直不敢写些什么。近日，随着官方最新宣传片浮出水面，笔者总算是对本作有了一个总体的了解，这才有了下文。

演变和进化

记得《P×Z》刚公布的时候，很多朋友直接就将其认定为NDS游戏“《无限边境》系列”（以下简称“《无限》系列”）那一类的游戏，理由很简单，两者均是来自不同世界的一众角色上演穿越剧，并且都启用靠十字键和A键组合出招的战斗系统。可惜他们并不清楚，此等特色并非“《无限》系列”首创，该系列也不过是引用了早年PS2平台上的一款名为《Nacmo×Capcom》（以下简称《N×C》）的游戏系统。遥想起当年玩《N×C》的感受别提有多美妙了，一众熟悉的人气角色加之耳熟能详的经典BGM极具怀旧氛围，相信没几个具备一定游戏阅历的玩家能对这种感动冷漠处之的。说了你也许不信，虽然外界对《N×C》评价褒贬不一，但笔者却前后通关了三遍，更十分期待续作的降临——只可惜后续作品遥遥无期，就在笔者已经不抱任何期望的时候，《P×Z》横空出世，这怎能不叫人兴奋呢。

你或许会问，笔者凭什么就认定《P×Z》是《N×C》的续作。如果单纯只是看到二者剧情上的延伸以及一众旧有角色相遇时几句似曾相识的寒暄，那的确还不足以证明些什么。笔者认为最重要的证据是本作剧情的行进方式，“《无限》系列”跟《N×C》剧情最大的区别在于穿越的处理方式上。《N×C》走的是一众来自不同世界的角色不断穿越多个世界战斗的路线，而“《无限》系列”走的则是一部分异世界人

汇聚于同一个世界战斗的路线。从目前官方给出的文字说明不难看出，《P×Z》所选择的剧情发展方向跟《N×C》如出一辙。



初看《P×Z》的战斗画面，很多人认为这就是“《无限》系列”的画面水平。其实不然，只要你细心观察就会发现在本作战斗画面中，不论是角色的质感，还是战斗中的各种光源特效，乃至全3D的背景以及角色脚下不断变化的影子都远远超过了“《无限》系列”的表现力。不仅如此，游戏对角色比例的把握和特写的穿插处理甚至远超《N×C》的水准。虽然动态特写貌似有丢帧的现象，但笔者反倒觉得这些是故意作的特殊处理，并非技术有限所致。至于偶尔出现的所谓马赛尔现象，说句实话，咱真不该吹毛求疵，毕竟点阵绘图除非作高清处理否则谁敢保证看不到半点马赛克，最多是用上边缘模糊化的障眼法罢了。

再看本作的大地图画面，感觉反而差了些什么，虽然3D地图描绘得还算精细，但2D的人物棋子造型反倒少了《N×C》的精气神，放眼望去，全是身板挺直僵硬无比的棋子感觉，虽然移动时有动作感，却因为POSE单一而无法展现各个角色的不同个性。单从这点来说，《N×C》角色棋子造型略胜一筹，虽然人家只会在原地抖啊抖，但胜在他们能以固定的POSE来体现自我特性。差点忘记说了，吾友看了本作的剧情对话片段中的角色立绘后很是不满，起初我还不以为然，在这次宣传片中才发现问题所在：虽然《N×C》的角色立绘均经过重新设计，少了原人设的味道，但却实现了所有角色描绘风格的完美统一；本作则刚好相反，角色风格不统一，又不完全照着原作味道来描绘，结果一帮人凑一块的画面杂乱无章，无比别扭。

优点和缺点

一款S·RPG游戏的成功与否，很大程度上取决于其系统的完成度高低。在这一点上，《跨界计划》的“前作”《N×C》做得其实并不好，以至于当初很多人因为受不了其拖沓的处理方式而选择放弃。这里笔者觉得有必要详细说一下《N×C》系统上的问题，以正视听。

简单地说，《N×C》的战斗系统是通过方向键和○键组合让角色使出各种不同的通常攻击，只要顺利出招就能实现对敌人的连续技打击，从而造成可观的伤害值。当然，实际操作起来远没有那么简单，首先角色各种通常攻击均有其不同的特性，例如对空对地差异、属性区别以及射程限制等。更重要的是只有保证连击数才能得到各种实惠的攻击加成，这其中就涉及到如何不让连击中断的问题。另外还有一点是需要特别注意的，并非单纯连续出同一招就好，只有各种通常攻击凑齐了才能得到奖励，并更有效率地积攒超必杀槽，以便关键时刻发动必杀技一举消灭敌人。如此战斗相当考验玩家对出招时机和招式节奏的把握，很有玩格斗游戏的感觉，而且游戏中对各招式手感的处理非常好，使得用一整套连击完结战斗时的爽快感倍增。

如果只是说到这里，相信各位会觉得《N×C》的战斗系统很不错，然而制作方却忽略了一个重点：这游戏是S·RPG，自然无法摆脱敌人的攻击设定问题，结果恰恰是这套敌人诡异的攻击设定彻底把本作给毁了。《N×C》废弃了传统S·RPG游戏的回合制而采用了AP制，游戏中做任何行动都会消耗角色的AP，而别人每行动一次，你都会得到AP补充，直至补到10才能行动。乍一看，敌我混合行动的设定更加考验玩家的全局掌控能力，应该是一次不错的尝试，可问题是敌人攻击我方时，我方属于完全被动挨打的局面，而且为了尽快补充AP抢得行动先机，玩家还必须目不转睛地死盯屏幕，好根据敌人

攻击时候出现的提示进行操作。一开始你或许不觉得有什么问题，一旦时间久了，敌人杂兵来来去去都那么几套动作，而你也只能不厌其烦地做些毫无技术含量的重复操作，是个人估计都会厌烦的吧。更要命的是面对敌人的单调攻击，我方居然没有任何行之有效的反击手段（虽然也有些消耗AP发动的防御或者反击必杀，但效果奇差），加之每战开场前双方都要莫名其妙地排排站亮个相报个名什么的，如此搞法游戏节奏能不拖沓吗？可想而知，到游戏中期后面对敌人一拨拨的增援，看似简单的一关打上两三个小时根本就是常事，最终关笔者打了五个多小时才通，结果毫无成就感不说，还搞得自己疲惫不堪，烦闷不已。



以上便是造成《N×C》拖沓的关键问题所在，再来看看《P×Z》，其战斗系统其实并没有太大的变化，不过引入了“《无限》系列”的援护攻击。每个双人单位都能自由搭配一个单人单位，必要时候可以将其召唤出来实现三人作战，更爽的是，只要和其他双人单位相邻近，你甚至可以在战斗中召唤另外一组双人单位乱入，从而演化出最多五人同时在场战斗的壮观场面。只是如此花哨混乱的场面，你是否真的能够控制得住就是个问题了，需知道本作还添加了在敌人落地前的瞬间发动攻击能实现会心一击的设定，这对玩家的出招和连续技组合水平要求自然更高。不过当笔者看到《P×Z》还是采用敌我混合行动制的时候，内心着实凉了大半。还好，通过新的宣传片，笔者发现虽然角色头上依旧有数字表现其行动的顺序，但显然已经取消了AP满10行动的设定，这样处理虽然让战局少了些变化，但至少不用被逼着眼睁睁盯着敌人打自己。而且制作方的确注意到了《N×C》存在的问题，所以本次加强了我方反击的设定，每次遭遇敌人攻击时候，我方都可以通过消耗XP点数的方式来选择各种指令来应对，甚至能够直接跳过敌人攻击的动画而马上进入我方战斗界面，如此一来，战斗节奏自然就快了不少。



还有一点，当时《N×C》的制作方估计也是考虑到后期敌人太多而我方杀敌效率有限的问题，于是特意设定了类似于地图武器的必杀技，然则实际用到就会发现这完全就是鸡肋——道理很简单，能发动地图武器的角色几乎都必须考虑到站位和射程的问题，虽然不排除一个单位也能发动的情况，但更多时候需要同时投入多个单位来摆好阵形，而且发动这一类武器的消耗极大，但伤害却并不可观，面对游戏中期的敌人杂兵强度，玩家千辛万苦凑出来发的一招往往根本就无法有效将他们击杀。无独有偶，《P×Z》也有类似的设定，叫“复数攻击”，到底实际效果怎样现在还不可知，但从目前宣传片中得到的信息不难发现，至少每个双人单位都能发动，且伤害值貌似还相当不错。

期待和担忧

初看最新宣传片，上来就是本作的OP动画演示，不得不感慨还真就是《N×C》的续作，连OP风格都是如此相似。记得当时跟朋友讨论《N×C》的OP动画得个共识——一个字“崩”，整段动画中充斥着各种诡异形体、各种扭曲表情和各种匪夷所思的动作。没曾想《P×Z》的OP竟也是如此，实在令人唏嘘。还好有实力唱将高桥洋子的《Wing Wanderer》主题曲助阵，目前只听了几句，脑海里还没有很清晰的概念，希望能达到当年《N×C》主题曲《すばらしき新世界》的感染力吧。

这里有一点令笔者无比揪心，那就是



本作原创主角的设定。老实说，男女主角的设定给人一种很奇怪的感觉，仿佛除了艳俗之外毫无特点，吾友更戏称男主角那一身打扮根本就是个男公关。就第一印象而言，这二人造型很不讨好，想让人看一眼就心生好感很难。而且这两人的穿着打扮和其角色背景完全不相称，男主角天斋小吾郎明明是个战国时代就传承下来的忍者一族后裔，却干上了私人侦探；女主角黄龙寺美依更离谱，身为黄龙寺财阀千金，又是僧侣世家，却以学校拉拉队形象出战，莫非这就叫做差异化处理？当然，一个鲜活深刻的角色形象绝对不仅仅靠外表，但就目前而言，这两人跟《N×C》的原创主角有栖零儿和小牟（本作也参战了）形象设计上的差距不可谓不大。先天已是不足，如果后天还不努力，编剧不给他们的剧情上加点内涵佐料，估计他们迟早会沦落成板凳角色。

最后说说剧本上的一些个人的杞人忧天吧。笔者当年能通关《N×C》，很大程度上是出于对其中一众角色的喜欢，因为喜欢所以才能忍受得了那一堆无聊的系统设定，但不可否认的是《N×C》在剧本编撰上还是有不少亮点的，尤其最终关开场的那一大段语音剧情，极具煽情效果。不过这并不能证明《N×C》的剧本就有多好，其中穿越角色间的互动还是太少，更令人无比郁闷的是中期之前的剧情极其无聊，经常是为了回原来的世界要找到某样东西，结果千辛万苦来到某地方发现某样东西已经穿越到了另外一地，于是就又赶到另外一个世界，结果又穿越了……如此循环往复能不无聊吗？所以说，如果《P×Z》还想依样画葫芦一把，那笔者真担心到时候自己是否还有耐心将其玩通。

虽然目前得到的《P×Z》剧情方面的



信息还是很少，但制作方似乎有意将穿越这一个概念发扬光大，就连双人单位的组合方式也充满着穿越的喜感。君不见《鬼泣》的恶魔猎人但丁居然能跟《恶魔战士》的正统吸血鬼恶魔迪米特利走到一块，而《丧尸围城》的弗兰克竟跟《恶魔战士》的中国僵尸泪泪混搭。不仅如此，本作几乎每一部参战作品阵营都设立了宿敌BOSS，单就这点而言就比《N×C》厚道了不少。

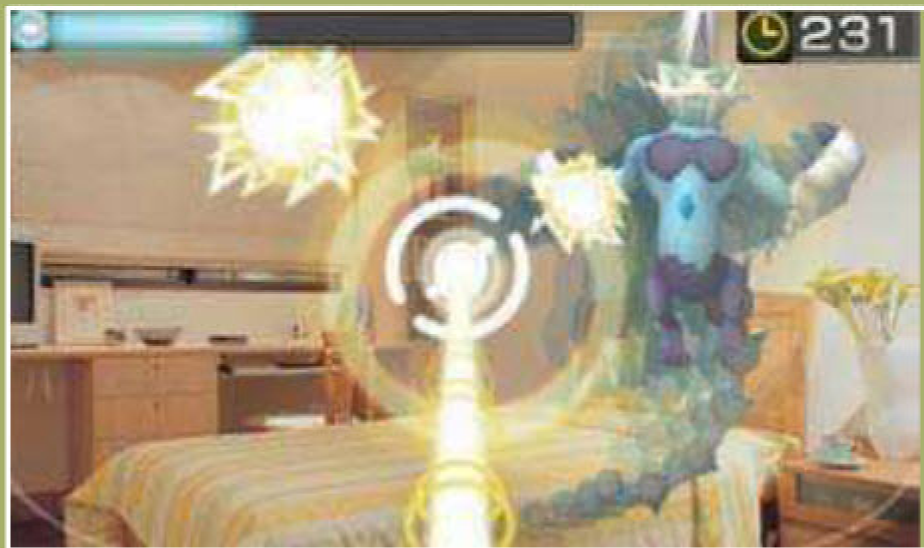
不管怎么说，《P×Z》注定是一款奇妙的游戏，因为只要你浸淫游戏有些年月，总能从中找到自己喜欢的角色，也总会有自己的共鸣和感动。现在笔者惟一期望的就是制作方千万别只满足于靠角色来吸引玩家，而是要真正做出让玩家深深喜欢上的交错乱舞游戏才好。

玩家点评

3DS	口袋妖怪 AR搜寻者
厂商：Nintendo	类型：STG
评论人：雷神	评分：8

和大多数需要用到摄像头的3DS游戏一样，本作画面的好坏和玩家所处环境的光线有直接关系。跟着运动的光球去射击的方式虽然听起来乏味，但不同的光球的不同运动轨迹还是相当折磨玩家的，尤其是后期的一些光球，一次捕捉下来简直就是一次小锻炼。发售前的大卖点——作为BOSS登场的灵兽形态的三飞神，在本作中拥有了不依靠光球而直接面对玩家的特权，作为不同级别的BOSS，三个飞神的打法难度也是越来越高，尤其是最后的土地神拉恩德伦斯，本人是在剩下最后一秒时打掉了其最后的HP，长舒一口气之后享受难以名状的成就感的同时，也由衷地佩服厂商在游戏难度上的设定之精妙。而打云彩虽然不像捕捉光球那么激烈，但尽可能地多得到梦之玉以及悦耳的音效也让原本单一的过程没显出枯燥。

作为额外的惊喜，自然非第四代五个版本的梦特性主神莫属，略有遗憾的就是这五位大神依旧躲在光球后。而通过指令调出来的隐藏精灵，由于之前都在PGL的梦世界登场反倒少了些惊喜。不管怎么说，如果你买了《黑2・白2》的正版，那么一定要配上这款有趣而且实用的物美价廉之作。



PSV	无瑕传说R
厂商：NBGI	类型：RPG
评论人：NERV_OUS	评分：8.6

先前下载试玩了本作的Demo后，便决心要入一张正版游戏。作为PSV早期的RPG，虽说本作是NDS版《无瑕传说》的复刻之作，但充满诚意的重制高清晰动画、重新录制的语音、追加的新角色以及良好的操作手感等，都不辱"传说"二字。

游戏运行时的画面非常干净，虽说还没有完全发挥PSV的机能，但作为重制游戏也不必要求太高。高清晰的过场动画在PSV大屏幕上的显示效果良好，开场主题曲也非常好听，一样好听的还有本作的配乐，优美的旋律会让玩家心情愉悦。剧情上对角色的刻画也非常到位，主人公卢卡等角色的鲜明特征都完美体现。战斗方面改为踩地雷式遇敌，但"《传说》系列"特有的战斗方式不会变，操作手感上很舒服。除了料理系统依然健在，还有大量的DLC内容——当然，免费的内容只有一少部分，更多的都是收费的服饰和道具，不过对本作有爱的玩家来说应该不算什么吧。最后，将本作推荐给所有喜欢"《传说》系列"游戏的PSV玩家。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

Supercard DSONEi/Mini 固件升级支持3DS最新系统

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在8月15日发布了Supercard DSONEi/Mini烧录卡的最新固件。新固件完美兼容了3DS的最新固件4.3.0-10x。该固件为中文版，其他版本玩家请不要使用。固件升级方法非常简单，把固件解压拷贝到microSD卡根目录，然后将带有最新固件的microSD卡放到烧录卡上再将卡带插进USB工具并连接至电脑，之后烧录卡即会自动进行升级，整个过程无需其他软件的辅助，升级过程大概8分钟，具体以实际情况为准。在升级时，USB工具上的LED灯应为闪烁状态，不闪之后绿灯表示升级成功，红灯表示升级失败，失败请重复以上步骤。另外，如果你是Supercard DSONEi Mini用户，没有USB工具，那么可以直接使用主机在烧录卡的界面下选择固件运行来进行升级。

・如出现升级失败的情况，请按照正确操作步骤重复进行。可能导致升级失败的原因：

1.你下载的升级文件版本（中/英版本）与你所用的卡不符，请检查你下载的升级文件是否和你使用的烧录卡对应；

2.没有将升级文件放入microSD卡根目录，升级过程中识别不到升级文件，导致升级失败；

3.USB接口供电不足导致升级失败，请选择供电稳定的USB接口；

4.USB升级器或烧录卡损坏。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	EZFlash III
生产厂商：	EZFLASH
适用主机：	GBA
存储容量：	1Gb/2Gb/4Gb

作为GBA烧录卡历史上最成功的厂商代表，EZFlash在经历了二代的辉煌之后并没有陷入长期的自我陶醉，而是开始考虑如何在之前成功的基础上进行革新创造，让烧录卡摆脱传统的发展思路，变得能融入玩家们的生活。正好当时的微软统一了Pocket PC(PPC)和Smart Phone系列，整合发布了全新的Windows Mobile2003，这给了当时深受Windows影响的EZFlash小组很大的创意空间，由此带有PDA功能的烧录卡被提上日程，而且为了能让烧录卡变得更具有实用性，卡带的容量也必须变得更大，最后，具备EZPDA，带有将GBA打造成掌上电脑设计思路的EZFlash III横空出世。它突破式地具备NorFlash和NandFlash双分区，整体运行稳定，速度更快，但当初为了PDA功能而设计出最小1Gb、最大4Gb的容量，让它在那个普遍只有128Mb的年代，显得有些“过于庞大”。容量的问题也间接导致了EZFlash III的售价一直高高在上，大部分玩家因此望而却步，没能体验到GBA时代最伟大的革命产品。但我们不能因此忽视EZFlash III的存在，它无疑代表了当时GBA烧录卡的最高水平，因此它也被称为“GBA烧录卡时代的终结者”。



▲过大的容量致使玩家对EZFlash III的认知度并不高。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

以往TV主机平台的游戏在TGS总是扮演最重要的角色，而今年Capcom、NBGI、SEGA等等大厂主推的都是掌机平台上可联机对战的游戏，如《怪物猎人4》、《终极军团》、《灵魂献祭》、《梦幻之星在线2》、《噬神者》等等，可见各大厂都已经意识到掌上互动游戏市场的重要性，所谓无敌最寂寞，或者孤胆英雄的时代真的已经悄悄离我们远去。好了，闲话就到此为止，我们来看看就近期的掌机市场概况吧。



广州 钢琴

市面上掌机的价格也已经到达白菜价的水准，本期报价PSV已经在1500以下了，虽然现在依然还是没什么大作撑场，白色PSV价格依然坚挺，但根据早买早享受原则，就算不买游戏，目前还是有些免费的PSN游戏或者DEMO能欢乐好一阵子的，比如最近那个《花边骑士》（日服限定）评价就很好，再者，目前PSV破解方面已经有那么一点成绩，到时候一不小心被大神们攻破的话，PSV就再也没有现在的白菜价了，国内奸商的做法大家都懂的，所以想入手PSV的朋友，趁现在市道好还是赶快入手吧。

3DS LL本辑报价继续创下新低，店面可以用1450人民币就能圆大家一个3D梦了，TGS方面也持续公布3DS平台的利好消息，《怪物猎人4》可能会成为3DS的下一个里程碑级别的游戏，一大票的新要素，除了“操虫棍”以外还有一种新武器，虽然作为一个大剑党来说新武器什么的完全不感兴趣但如果新武器能比大剑更有力量感的话就最好不过了。



▶《怪物猎人4》能否在3DS上再创奇迹呢？



上海 书记

国庆长假就要到了，又是睡懒觉打游戏的好日子。有朋友跟我诉苦说，前段时间比较忙，想玩的游戏都堆成山了，这下总算可以好好玩一下了。

PSV价格再跌就要低过官方售价了，笔者仿佛已经看到老板撕心裂肺地喊着998的场面，Wi-Fi版目前的批发价已经不到1500，这价格已经几乎是刚发售时的一半，持续很久的1680已经坚持不住了。主要是PSV上目前确实没有3DS那样豪华的游戏阵容，所以销量还是很一般。PSP-3000现在还是有不少销量的，毕竟这是目前破解了的最新的掌机，不愧是神机，这都七八年了依然坚挺。目前零售价格大概在900多，还是很划算的。

3DS虽然销量还算不错，但是价格却一直在慢慢下降，现在的价格差不多是1100左右，虽说没破解，但是毕竟主机很便宜。买几个耐玩的游戏也是很不错的选择。3DS LL现在价格倒是比较稳定，不过买的人很少，毕竟性价比不高嘛。

配件方面几乎是万年没有变化，因为必要的配件只有PSV的四种记忆卡，价格在140~450之间，估计只要不破解就不会有组装的出现，价格也就不会怎么变；3DS不破解就更没什么配件可以买了，单机足矣。以往遇到国庆长假的时候，游戏机市场基本都会小幅涨价，今年估计是不会了。



当时间的沙漏开始将一年中剩下的这最后一个季度送向底部，玩家们沉寂多时的游戏之魂也随着年末游戏的发售一点点燃烧了起来。首先还是关于PSV，9月底《小小大星球》、《伊苏》、《DJMAX》等游戏悉数登场，主机价格稳定在1500元，很多玩家都做好了在长假入手新机的准备。而游戏的价格相对主机而言要比较复杂一些，《小小大星球》首发价格不到300元，《DJMAX》330元左右，而到了《伊苏》那里就一下子变成了550元，一些早就习惯了PSP时代下载拷贝的玩家好不容易能够勉强接受正版游戏的价格，但是却突然发现偏偏自己喜欢的游戏居然这么贵。客观上来说处于目前局势上的考虑这样的价格也没什么太好的办法，本来就只有日版的游戏又赶上外部环境的压力，进货渠道难免受到一定的影响，即便是一些“反商家”的下载用户，对于一些游戏只在特定的地区服务器上有数字下载版，折合汇率之后的价格更加骇人听闻。之前一直被不少准备购机的玩家所关注的白色PSV主机因为美版要等到十月份才会发售，目前的港版价格依然比黑色狠狠地贵出350元，商家也纷纷表示无奈，大多会直接建议玩家选择黑色。从经验上来看，这种掌机的颜色差价不会因为低汇率版本主机的推出而出现太多的改变，从未来来看的话应该也会存在150元以上的差价，考虑到这种颜色喜好完全处于个人审美，因此对于已经购买的玩家来说也只能是多准备预算了。

3DS没有因为3DS LL的出现而出现明显的疲软，1100元和1500元的价格差异，以及算不上“全面进化”的新机型让不少玩家在购买时还是选择了前者。惟一需要强调的还是不要对破解心存侥幸，我们已经玩了多年盗版，就算是出来混也到了“迟早要还的”时候了。



▶PSV《伊苏》是近期玩家的期待新作。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	1450	950	900	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1130	1530	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1030	1100	1500	900	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1495	1080	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1460	1100	880	700	60	80	130
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	1000	980	700	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1180	1180	1600	1150	950	700	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1650	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1500	1780	1850	115	165	285	460
北京	绿洲电玩	1530	2070	1570	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1530	1980	1550	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1780	120	190	290	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1850	–	120	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1900	1850	140	180	320	480
广西南宁	光派电玩	1650	2050	–	160	220	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	320	500

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

9月，是个让人期待的月份，因为9月中旬有东京电玩展，各种大作全数爆发，月底是中秋+国情小长假，不知道各位同学打算怎么过呢？可怜的小编们可是只有三天假期……不过为了读者嘛，没办法的事情。本辑依然是每期精选的周边速报，看看有没有哪一款适合大家吧！

文 钢琴

3DS LL握把

品名：アシストグリップ
出品：Cool Clown
对应机种：3DS LL
官方价格：1280日元

有摸过3DS LL的朋友都应该知道，3DS LL的分量可是很足的，虽然手感方面已经是比3DS要高出一截，但那种头重脚轻的感觉好像随时能从手中甩出去一样，现在3DS平台上操作激烈的游戏（比如《怪物猎人》/《新・光之神话》之类）也不少，所以给它加个外挂握把还是有必要的。Cool Clown已推出3DS LL专用的握把，采用了经典的立体多点扣合式设计来和机器合体，除了SD卡槽被封在里面以外，卡带插槽、电源接入口、音量调节、无线开关、触控笔槽和音频输出口都畅通无阻；握把本体还带有两个弹簧式卡带收纳槽和内藏式支架脚，都是贴心的设计。







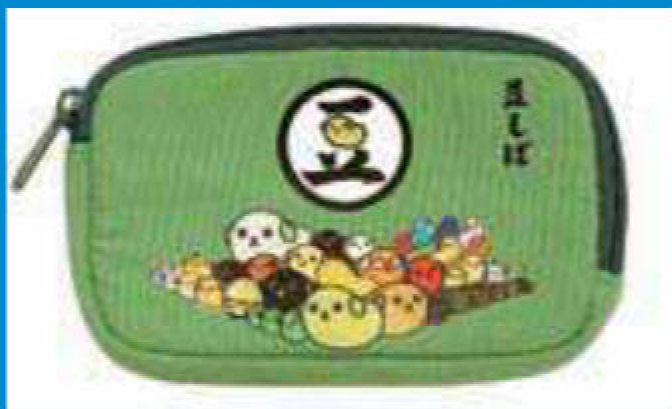


腹黑豆主题软包

品名：豆しば ソフトポ-チ
出品：Cyber
对应机种：3DS
官方价格：1280日元

继Hello Kitty、轻松熊、宠物电子鸡这些日本国民萌物之后，萌得来又很腹黑的腹黑豆也来周边界掺一脚了，不求实用，但求够萌，这系列软包的主体色都是绿色，目前有两种图案可供选择。腹黑豆是出自一个动画广告系列的角色，有红橙黄绿青蓝紫这么多种豆，该广告的亮点是，这些鬼马的小豆豆总能在关键的场合和奇怪的位置冒出来用一些很偏门的知识去吐槽，然后冷场结束。





腹黑豆触控笔

品名：豆しば タッチペン
出品：Cyber
对应机种：3DS/DS
官方价格：580日元

腹黑豆3DS周边第二弹，带有伸缩挂绳的触控笔，虽然还是很萌，美中不足的地方是不能收进机器里（收进去就晒不了了，为什么不明白）。





3DS LL上盖透明软胶壳

品名：TPUカバー クリアレッド
出品：Mosi Games
对应机种：3DS LL
官方价格：1380日元

说到NDS系水晶壳，大家脑海里出现的大概都是那种很脆很硬容易刮花组装又麻烦的全包围的硬胶壳，这种东西可谓缺点多多，不但自身难保，还可能会在装卸的时候对机器的本体造成损害。周边商也意识到这点，所以他们一直在改进水晶壳的设计，从最初强制上下盖外壳连接的设计，到分体组装部位，现在的水晶壳已经人性化了很多，而Mosi Games推出的这款则更革命，舍弃了原来的硬塑材质，改为使用柔韧的TPU塑料，往上一套就组装完成，最大限度降低对机器的损伤，并且只有上盖部分，下盖部分留给玩家自由发挥，可以用来装握把或者右滑杆。



《伊苏 塞尔塞塔的树海》主题PSV装饰贴膜

品名：デザスキン《イース セルセタの树海》for PSVita
出品：Fujiwork
对应机种：PSV
官方价格：1480日元

近期发售的PSV平台动作RPG新作《伊苏 赛鲁塞塔之树海》，让各位伊苏Fans又有口福了，按照Falcom的惯例，每次新作都会伴随各种设定集音乐CD等等乱七八糟的周边，下面这套一式五款的PSV装饰贴膜就是其中的一份子了，华丽是够华丽了，价钱方面也比较华丽，需要1500日元，可以称得上是贴膜中的战斗机了，不知这个价钱是不是包含了机器系统的壁纸呢。



PSV可通话式入耳耳塞

品名：PlayStationVita インナーイヤーヘッドセット コズミック
出品：Sony
对应机种：PSV
官方价格：2800日元

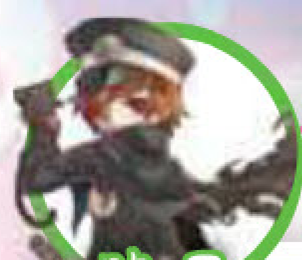


此为Sony专门为PSV量身定造的可通话式入耳耳塞，采用3.5mm通用接口，10mm发声单元，20-20000Hz声段，16Ω±15%抗阻，1.2米线长，基本拥有索尼入门系耳塞的战斗力，耳机线上有麦克风和其独立开关，用PSV开Skype等语音通话软件时可用得上。外观方面采用金属系的设计，耳塞顶部有刻蚀上去的PlayStation标志，麦克风上有PS Vita字眼，不用自报门派都知道你是谁，目前市面上在售的只有白色，玫瑰红和蔚蓝这两种颜色要到11月才发售。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



胧月 提供

《Persona4 卡片战斗》开放下载，人气RPG化为战斗卡牌！





不少TV GAME玩家都对日本大名鼎鼎的Gree公司不以为然，多少有点孤芳自赏的清高感。大量我们熟悉的TV GAME老厂都开始与Gree联手拓展业务，看起来颇为“不务正业”。且不谈“掌游手游是一家”的大同思想，即便我们固执地认为手游分散了诸如Square Enix、Capcom、SEGA等高人气第三方的资源，但罪魁祸首可不能算到Gree头上，天要下雨娘要嫁人，没了Gree，也难保这些厂商不另辟疆土。

闲话按下，借由《Persona4 黄金版》的发售，“《P》系列”已经在传统掌机上齐齐聚首，就像SE不断挖掘《FF XIII》这块招牌一样，Atlus同样没有放过《P4》这个金字招牌，从动画、舞台剧、格斗版乃至尚在传闻中的PS3最新加强版，《P4》似乎时刻萦绕在我们周围。从9月24日开始，手机平台上的同题材卡片游戏正式开始运营。该游戏以《P4》的世界观为基础，让400个以上的魅力角色（大部分是恶魔）化身为卡片，玩家要探索《P4》中的八十稻羽，收集各式卡片。在探索过程中，玩家会遇到原作中的登场角色，他们不仅能充当玩家的对手，也能作为同伴协力对抗其他玩家，饱含社交游戏的交流要素。为了纪念本作发售，官方正在举办豪华送礼活动，玩家可以用发放的特别券参加抽奖，获得稀有的回复道具和强化点数等稀有卡片。





粉丝吹泡泡糖庆祝卡比诞生20周年





不久前，在美国西雅图举办的为期三天的PAX Prime游戏展上，536名身着粉色T恤的卡比粉丝聚集在一起，为任天堂的可爱明星卡比举行了一场特别的庆祝活动——一起吹泡泡糖，他们要在一分钟左右的时间内咀嚼泡泡糖，然后吹出泡泡，并持续30秒钟。536名粉丝同时吹出粉色泡泡的场面为卡比诞生20周年献上了一次特别的大礼，而他们的这一举动也打破了2010年304人同时吹泡泡糖的纪录。









提供

超美和风外壳等待你的迎娶

由Gametech生产的电子产品和风装饰系列——和彩美-WaSaBi-推出了3DS、3DS LL以及PSV的贴纸和外壳，于9月20日正式发售。该系列产品色彩绚丽并有着很浓的和风，海、花、蝶等作品的美艳程度更是让人欲罢不能。这批产品在TGS期间也在会场的贩卖区进行销售，不知道有幸去TGS的同学有没有看到或购买这批产品呢？

▲3DS LL用彩色装饰贴纸，售价1470日元。



▲PSV用彩色装饰贴纸，售价1470日元。



▲3DS用彩色装饰贴纸，售价1260日元。



◄▲3DS用硬装饰外壳，售价2520日元。



▲3DS用软装饰外壳，售价2100日元。



▲3DS用钢装饰外壳，售价2520日元。



栏目主持：苍穹

本辑主题 月



▲《月下夜想曲》的成功令后来很长一段时间内的2D《恶魔城》都遵循了这种强调探索、收集的形式。

今年的中秋节连着国庆节，相信不少人都能放一个长假了吧？本辑经典主题乐园也应景地做一辑与“月”有关的内容。其实月亮在游戏中的出镜率还是颇高的，比如在月圆之夜，狼人可以变身（赛亚人也能变成巨猿）；“《恶魔城》系列”的多款作品都以“月”命名且意蕴深刻；《牧场物语》的英文名直译过来是“丰收之月”；以古罗马神话中月亮女神为名、号称感动一百万人的RPG“《露娜》系列”等等。更不用提《美少女战士》、《高达X》等动漫作品的改编游戏。下面来回顾几款素质优秀但并不算广为人知的作品。

特别推荐

月球漫步

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年



相比起可支持3人同时游戏的同名街机版，接触过MD版的玩家可能并不多。本作的整体玩法与强调火爆战斗的街机版大相径庭，玩家在每关中的目的是找出隐藏着的孩子，画面右下方会显示待营救孩子的剩余数量，尽数救出后小猩猩“泡泡”就会出现，为玩家指明BOSS的所在。游戏的操作十分简洁，A键特殊攻击、B键攻击、C键跳跃。不过通过不同的按键组合，玩家可以让MJ做出丰富经典的舞蹈动作，比如按住B和后方向键就可以进行“月球漫步”。A键的特殊攻击威力强大但会消耗血量，按住一段时间不放还能使出“清屏”的大招。本作忠实还原了《月球漫步》音乐电影中的经典内容：开场时MJ将硬币弹入点唱机，画面点亮、音乐响起；接触到夜空中一闪而过的彗星，MJ就可以变身成为强大无比的机器人；甚至那个拗断台球杆的小角色都有登场，让喜欢电影的玩家无比感动。而游戏中出现的《Smooth Criminal》、《Beat It》、《Billie Jean》等经典曲目，也能让MJ的粉丝振奋不已。不过解救孩子和寻找BOSS的过程显得过于冗长，而且游戏后期的难度不低，想要通关需要有一定的技术。



▶消耗MJ一半血量使出的大招——全屏共舞。

死亡之月

游戏类型 STG
游戏年份 1991年



原机种：PCE | 模拟器：PSPHUGO | 适用机种：PSP

本作是一款由TSS制作、Natsume发行的横版卷轴飞行射击游戏，玩家需操纵小型太空船阻止异形侵占月球。虽然剧情简单，但游戏的系统在那个年代算得上丰富。在战斗的中途，屏幕上下方会间或飞来黄色的补给舱，打破后就能给飞船提供不同的火力强化：黄色为飞船的基本武器——导弹，升级后能向3个方向发射；红色能发射出多方向的圆形光球，拥有不俗的威力；绿色的弧形光波虽然只能向前发射，但满级时覆盖范围极大；紫色的激光在初期时打击面较窄，升到满级才能有较好的效果。每种武器最高都能提升到3级，飞船受创后并不会直接爆炸，而是能以牺牲武器等级为代价幸存下来。除了武器强化外，飞船还能得到跟踪导弹和防御卫星两种强化形态。游戏中共有6个场景，每关中途和结尾处各有1个BOSS，通关后就能向更高的难度发起挑战。



▶虽然没有攻击能力，但防御卫星可以替玩家抵挡上下方向的子弹。

双月传说

游戏类型 RPG
游戏年份 1992年



原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本作是Masaya公司在FC后期推出的一款作品，可能不少玩家甚至都没有听说过。在游戏中那个剑与魔法的世界里，天空中存在着两个月亮，而被神父养育长大的主人公，在他15岁生日那天开始了寻找双生妹妹的冒险之旅。游戏初期可以选择主人公的职业，包括攻防优秀的战士、可以使用回复魔法的圣战士、以及擅长攻击魔法的魔法战士。随着故事的发展，还可以得到其他职业的同伴相助，诸如祭司、武术师、盗贼等等。游戏的界面和战斗都比较近似于《DQ》，不过角色的装备有左右手之分。战斗部分的独特之处是可以瞄准敌人头部、身体或脚部进行攻击，一旦命中弱点可以阻止其攻势。不同的职业也有着自己独特的战斗指令，比如吟游诗人可以令敌方全体陷入混乱等。只有合理制定战术、找对敌人的弱点才能克敌制胜。游戏的流程不短，初期也有一定难度，耐着性子玩下去就会发现其独特的魅力。



▲游戏的整体感觉很像《DQ》，大地图界面下的音乐风格都很类似。

奇奇怪界 月夜草子

游戏类型 ACT
游戏年份 1994年



原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

《奇奇怪界》是Natsume公司的又一经典系列，作为动作射击游戏却充满了和风鬼怪元素。本作是SFC平台的系列第二作，剧情讲述在迎接辉夜姬降临的丰收祭典上，鬼族却突然现身掳走了辉夜姬，主人公巫女小夜与同伴们一同踏上了解救月亮公主的旅途。本作沿袭了系列惯有的简单操作和优秀手感，并在系统上进一步强化。Y键为符咒射击、B键为挥动驱魔棒近身攻击，除此之外按R键可以把同伴投掷出去造成伤害，A键则能进行合体，发挥同伴的特殊能力。除了初期就有的狸猫等3位同伴外，随着游戏的进行还可以收得天狗等多名隐藏同伴。在攻关过程中收集到的金钱可用于购置道具，诸如抵御攻击的剑道服、提升符咒威力的水晶球、抵消一次伤害的兔耳朵等等。虽然是以日式妖怪元素为主题，但游戏的整体风格轻松明快且难度不高，适合不同层面的玩家。



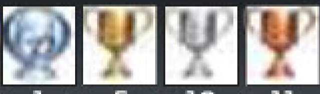
▶合体的过程为同伴飞上高空，然后直接砸下来，非常搞笑。

栏目主持：苍穹

白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

初音未来 女歌手计划 f





◆SEGA◆MUG◆2012年8月30日
◆白金难度：4◆白金所需时间：约16小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无



半夏

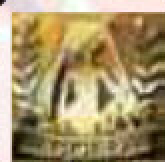
白金综述

本作的白金难度并不高，奖杯只和Normal、Hard难度歌曲挂钩，并没有用Extreme难度为难大家，另外也没有要求完美完成歌曲之类的极限要求。但是购买全部服装、道具所需要的点数还是需要刷一下的，所有歌曲都必须至少通关两次，另外还有两个对应连线模式的奖杯，需要保证能够联网才能拿到。注意有些奖杯取得后不会及时跳出来，需要返回主菜单才会出现。

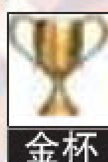
奖杯列表

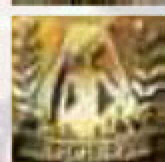
类型	名称	取得条件	说明
白金	トロフィーマスター	获得全部奖杯	–
金	达人プレイヤー	获得“达人プレイヤー”的称号	Normal难度全曲目通关
金	超人プレイヤー	获得“超人プレイヤー”的称号	Hard难度全曲目通关
金	エンターテイナー	获得“エンターテイナー”的称号	所有曲目挑战时间成功
金	モジュールコレクター	获得“モジュールコレクター”的称号	收集所有服装
金	想い出アルバム	获得“想い出アルバム”的称号	收集所有房间事件
银	趣味：动画鉴赏	获得“趣味：动画鉴赏”的称号	在节奏游戏模式下看完所有歌曲的PV（必须看到最后）
银	ミクのパートナー	获得“ミクのパートナー”的称号	和ミク好感度达到MAX
银	リンの游び相手	获得“リンの游び相手”的称号	和リン好感度达到MAX
银	レンの友达	获得“レンの友达”的称号	和レン好感度达到MAX
银	ルカのお茶仲间	获得“ルカのお茶仲间”的称号	和ルカ好感度达到MAX
银	KAITOの相棒	获得“KAITOの相棒”的称号	和KAITO好感度达到MAX
银	MEIKOのマネージャー	获得“MEIKOのマネージャー”的称号	和MEIKO好感度达到MAX
银	エディットP	获得“エディットP”的称号	将编辑模式自己编辑的游戏上传
银	愈しの空间	获得“愈しの空间”的称号	取得全部房间主题
银	丽しの家具	获得“丽しの家具”的称号	取得全部家具（不包括配置道具）
银	キミのためなら……	获得“キミのためなら……”的称号	取得全部礼物道具
银	シューティングスター	获得“シューティングスター”的称号	玩过DIVA房间中的射击游戏
铜	ようこそ、DIVAへ！	获得“ようこそ、DIVAへ！”的称号	通关教学模式
铜	I love DIVA	获得“I love DIVA”的称号	节奏模式下使用所有角色进行过1次游戏
铜	アートコレクション	获得“アートコレクション”的称号	收集齐全部读取画面
铜	お宅访问	获得“お宅访问”的称号	访问过所有角色房间
铜	エスパー	获得“エスパー”的称号	猜拳游戏中取得完全胜利（不让对手得分）
铜	いただきます	获得“いただきます”的称号	在房间キッチンタイマー模式设定时间3分钟以上
铜	おはようございます	获得“おはようございます”的称号	使用房间内闹钟功能
铜	ライブツアー	获得“ライブツアー”的称号	AR演唱会模式四首歌都听到最后
铜	エディットはじめました	获得“エディットはじめました”的称号	制作过PV保存后返回主菜单
铜	イイネ！	获得“イイネ！”的称号	下载他人制作过的PV，并设定为“お気に入り”
铜	こういう者です	获得“こういう者です”的称号	编辑过自己的名片

难点奖杯打法

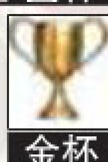


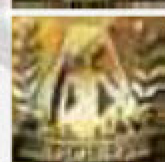
达人プレイヤー



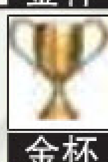


超人プレイヤー





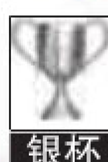
エンターテイナー

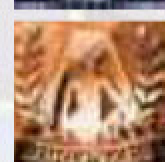


刚开始游戏时只有Easy难度和Normal难度可见，因为Easy难度和奖杯无关，推荐玩家从Normal难度开始，这样可以直接解锁Hard难度。在进行歌曲游戏时可以刻意记一下哪些是没有完成挑战时间的，方便回头拿奖杯。如果觉得Normal难度下的挑战时间还有难度，也可以选择完成Easy难度的挑战时间。遇到实在过不去的歌曲可以使用帮助道具，各个帮助道具的具体说明参照《掌机王SP》190辑攻略部分。

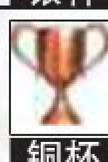


エディット P



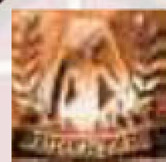


イイネ!

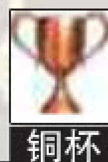


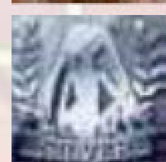
两个需要连网的奖杯，前者需要在编辑模式随意编辑一个PV并存档，之后进入通信模式选择“**インターネット通信**”→“**マイデータ**”→“**アップロード**”之后选择刚刚编辑的存档就能获得该奖杯。如果提示错误“NP-2122-7”证明当前的网络不稳定，无法完成上传，建议寻找稳定的网络后再尝试。奖杯“**イイネ！**”也需要进入通信模式，如果有朋友可以就近给你他编辑的的PV的话选择“**アドホック**”，如果没有的话仍然选择“**インターネット通信**”→“**オンラインデーター一览**”，随意选择一个点击下载选择“**エディットデータ保存**”，然后回到节奏游戏，选择“**エディットプレイ**”，选择歌曲后按△键，将歌曲添加到“**お気に入り**”就能得到。



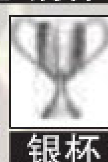


エスパー



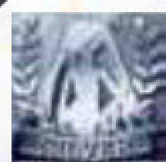


“ミクのパートナー”等好感度相关奖杯

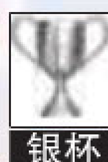


在房间内可以通过和角色互动以及送礼提升好感度。点击角色进入触摸模式后，不断在角色额头脸颊处划动，保持星星和音效不要间断的情况下角色会舒服得眯起眼睛，持续触摸，角色会睁开一只眼睛，此时停止触摸就能成功。连续成功3次角色就会邀请玩家猜拳。猜拳和国内方法不同，赢了之后还要划动屏幕猜角色面部方向，猜中才能算赢。想要取得“**エスパー**”奖杯最好选择MEKO为对手，初音非常擅长猜拳，不容易从她手中取得三连胜，而其他角色则相对较弱。送礼给角色也是提升好感度的重要方法，但是重复送同一样东西之后提升的就会很少，所以推荐给角色每样东西都送一次，即使他不喜欢也不会扣好感度。部分放置道具放置后选择“**アイテムイベント**”会触发事件，首次触发事件的角色也会提升好感度。角色好感度达到MAX之后道具店增加相关角色的生日蛋糕，可以购买后送给对应角色，以开启生日事件以及全礼物购买奖杯。





“モジュールコレクター”等收集相关奖杯



游戏中购买全部服装总共需要2140000点；全房间主题需要155000点；全家具（不含配置家具）需要351500点；全礼物道具（包括好感度MAX之后出现的生日蛋糕）需要232300点。想要取得奖杯刷点是必不可少的，推荐选择一首自己比较喜欢的歌，用Hard难度练熟之后（最好能完美）使用挑战道具“COOLマスター”，如果能够完美通关最后就能获得4倍点数，一首歌就能得到十几万。

酷洛洛在写这次“游俏小筑”的前言时，正好是白菜等人出发日本TGS的日子，想象他们吃肥牛、泡温泉、逛秋叶原的快乐日子，实在是让人严重羡慕嫉妒恨，不过还好有萌妹子的陪伴……咳咳，本辑的萌妹子嘉宾，从资料来看，玩的游戏类型似乎比本人还多（本人不玩惊悚类），究竟最近的妹子都怎么了，好像都特别喜欢重口的样子……

Jorm

ヨルムンガンド

茉莉

昵称：茉莉
年龄：永远的17岁！（你是井上喜久子么= =|||）
身高：165（想缩短5CM……）
生日：3月14号白色情人节
职业：魔法少女～kira☆（PIA飞）普通学生OTL……正在努力攻读硕士。（暴露年龄了！！）
星座：双鱼
性格：呆蠢不萌（一__一）其实很腹黑
喜欢的游戏：
·单机：《英雄传说》系列、《模拟人生》、《爱丽丝疯狂回归》（已经五周目了OTL是有多爱！！）、《寂静岭》系列
·网游：《RO》（最爱！没有之一）、《剑网三》
·掌机：《怪物猎人》（狩猎之魂在燃烧！！）、《DJMAX》
喜欢的动画：《化物语》、《刀语》、《军火女王》、《刀剑神域》（其实还有很多，说不完OTL）
喜欢的颜色：红、黑、金
喜欢的电影：这个就真的太多了，说不完
喜欢的音乐类型：只要是旋律好听的都喜欢，不太挑= w =
喜欢的异性类型：唔……脾气好，性格跟我合得来
口头禅：貌似没有特别的口癖。OTL





酷洛洛： 先麻烦茉莉和读者们打个招呼吧。

茉莉： 诶哆……大家好（OTL好简单……）

酷洛洛： 茉莉最近在追些什么动画呢？

茉莉： 最近在追的只有《刀剑神域》……很期待《军火女王》第二季！

酷洛洛： 假如你和《刀剑神域》的剧情一样进入了游戏世界并且无法登出，你会打算在游戏里做什么呢？

茉莉： 太棒了！一直很想生活在那样的次元！按照设定的话，我会参加攻略组，开荒打副本什么的，我在任何网游里都这样，公会活动从不缺席的好玩家。生活技艺的话我会学缝纫，可以自己做好看的装备！

酷洛洛： 嗯，我也喜欢看《军火女王》，这片虽然题材有点猎奇，又红又暴力，不过很带感。

茉莉： 嗯嗯是的，看军火女王很过瘾，漫画和动画我都看得热血沸腾！有段时间不管是电脑还是手机，都一直在循环播放军火的OST~出了蔻蔻的COS以后真希望自己也能去卖军火（>ω<），另外也希望有机会集齐全部成员再出一次军火的COS！







酷洛洛： 话说茉莉对3DS刚公布的《怪物猎人4》有什么感想呢？

茉莉： 为了《怪猎4》必须入手3DS啊！听说《怪猎4》出了新的武器，不过像我这种万年太刀手残级猎人还是不尝试新武器了（=ω=）！

酷洛洛： 我看茉莉喜欢的游戏类型，貌似有部分还是重口惊悚类，最近的女孩纸心理承受能力都那么高么？

茉莉： 我是因为从小受我外公的影响，外公喜欢看恐怖片，我也就跟着看……全家人都被吓得哇哇叫的时候，就我跟外公看得特别起劲（=____=），不过现在的妹纸好像都比较喜欢重口味的东西吧？（才不是！）

酷洛洛： 听说最近iOS的《RO》要出中文版呢，有没有兴趣呢？

茉莉： 必须有兴趣啊！一直在关注着，终于不用看钢管文了。



酷洛洛：从你的照片来看，茉莉喜欢的动画确实不少，不知道最喜欢的动漫角色是谁呢？为什么？

茉莉：本命战场原黑仪！最爱没有之一！原因我也不知道，，这大概就是命运的安排吧！不过最遗憾的就是cos照拍过几次，但是没有一次是自己满意的。

酷洛洛：如果以一个动漫人物来代表你的理想异性类型，茉莉会选哪个角色呢？何解？

茉莉：其实对于异性来说我没有特别喜欢的类型，只要是同步率高的，任何TYPE都可以。动漫人物里只有理想的同性（猥亵大叔痴汉心）。









酷洛洛：除了ACG方面，茉莉平时还有些什么嗜好？

茉莉：看电影、睡觉、逛淘宝（败家……）

酷洛洛：最近《蜘蛛侠》、《蝙蝠侠》、《敢死队2》各种大片，茉莉有没有看哪些电影呢？

茉莉：一直想去看《蜘蛛侠》和《蝙蝠侠》，但是最近完全没有时间去电影院（TAT）。

酷洛洛：茉莉现在攻读硕士呀，那后面会不会继续进修下去。

茉莉：如果三次元形势再这么逼迫下去的话，我不介意燃烧我的小宇宙，成为黄金“剩斗士”……OTL

酷洛洛：进修完之后有没有什么工作目标呢？

茉莉：一直梦想能把自己的爱好变成事业，不过就现在各方面来看，不大可能实现。所以作为一个老人家（==），求个安定吧，有一份能养活自己的工作，还能有多余的钱玩玩COSPLAY就很满足了。















酷洛洛：时间也差不多了，有劳茉莉最后和大家说几句话吧。

茉莉：唉……（一般到了这个时候就词穷。）用心做每一件自己想做的事情，付出努力总会有回报，不管再累再苦，只要是自己热爱的就一定不要放弃！祝大家，不管在2次元、2.5次元还是3次元都开开心心，顺顺利利！机友遍天下，妹子一大把！



游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

掌门人

比起炎热而快乐的暑假，九月更是一个充满期待的月份，在这个月份里，同学们再次聚到了一起，而很快，中秋、十·一的休假就又来了，让马修这等上班族看得那叫一个羡慕。不过没有考试压力的日子倒也挺痛快的，其实比起期末考试、中考、高考这些，工作生活上的压力更大，但对本人这种急性子来说，起码少了长达半年甚至一年的煎熬等待——当然，等待是无可避免的，TGS如今已经结束，接下来就等待任天堂的发布会看看会有什么惊喜吧。



PSV梦

写下这辑回函表时，我的小P已经被盗了三个星期了，我倾尽全部家产也只能买回一台二手的PSP-2000。绝望啊，我的PSV梦何时才能实现？

东莞 Magic

胧月：如果你不打算拿这个PSP-2000去倒卖赚钱，那还是存着。顺便替你抱怨一下PSV短期内不降价的条款。

马修：等以后有收入了，你会发现游戏机的价格跟生活中的很多开销比都是相当便宜的，甚至压岁钱就可以买下。所以，你的PSV梦并不算远。

打倒土豪

我对鲁叔的败家行为已经看不下去了！每次看到鲁叔的消费记录，我就仿佛看到一台一台的掌机从我眼前飞过——打倒土豪！

茂名 风雷

胧月：一个人越穷，往往就越喜欢请客。

半夏：毛老师！请客！

白菜：哎，在吐槽鲁叔，怎么把我扯进来了？

马修：鲁叔的土豪可不止是好请客上……那一件件的宅物、限定版，看得本人叹气连连啊！

袜子

入手《抵抗》时，寄到学校，被老师抓住，问之，便答："买的袜子。"

南通 Cloud.M.Rex

白菜：嗯？有点没看懂……

乌冬：如果能蒙混过关，广大读者朋友是不是多学了一招？

酷洛洛：这袜子还挺重口的。

胧月：然后你们老师就……信了？

马修：可能我一直在超市买一包三双甚至成打卖的袜子，还真没留意到有PSV游戏那样包装的……

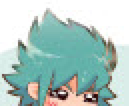
只言片语 喜欢《黑2·白2》，因为我是口袋迷；喜欢《MH3G》、期待《MH4》，因为我是怪猎迷。（广州 闷酱）

掌门话题

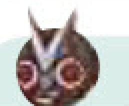
掌门话题 对自己最喜欢的游戏迷恋到什么程度？

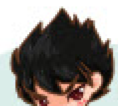
（该话题由武汉读者 赵雪枫 提供）


LIKY 印象最深的还是FC时代，一盘《火焰之纹章外传》给我带来最为痛苦难忘的回忆，由于是盗版卡带，存档经常性丢失，而且几率很高，但即便如此，我也无怨无悔，一遍一遍地重来开始，幻想着哪次运气好能够坚持到爆机，结果一次次失望，曾经试过连续不关机，可惜条件所限，暴露了就被家人拔掉，直到后来找同学借了一盘不丢记录的卡带，才终于安心地爽了。


白菜 PSP上的《Fate/新章》本人在做攻略的时候通关两次。PSV入手后立刻从PSN上购买下来，又通了两次，现在正在攻略第五周目。但是其他同事似乎都打不下去……


半夏 某PC Games因为不同店铺的预约特典不同，我收了3份，这不算什么，问题是它这两年都不出正统续作，搞了个类似《愤怒的小鸟》一样的休闲型FANS向作品，但是为了美好的特典依然只能含泪继续三份。orz


酷洛洛 说起这个话题，酷洛洛脑子回想到的似乎都是一些不好的事情，只好挑一些积极的来说吧。（汗）以前因为打游戏，一直希望能够有时间学日语来看懂游戏，但初高中的时候只是维持自己的学业就已经很勉强，实在没办法抽时间学习日语。但到了大学时代，时间突然就闲了下来，于是就抽了一年的时间每天去图书馆看日语教程，最后就坐在编辑部码字了，各位是不是觉得很励志呢？不过建议各位把眼光放高一点比较好，不要学酷洛洛……


苍穹 大概是性格的关系，个人再喜欢的游戏也远远达不到“迷恋”的地步，再加上有不少以前喜欢的系列都已经先后淡出了业界，现在对游戏更是泰然处之了。不过若是一款作品让我觉得值得研究，那就会不计代价地投入进去。比如《生化危机》的佣兵模式，个人所投入的时间就远远大于正篇流程。大学时玩《魔兽争霸Ⅲ》在每天的对战结束后，还要回看自己的录像、做总结笔记等等。不能抱着娱乐的心态玩游戏，这毛病看来对我而言也是没得治的了。（汗）


马修 现在来说，我最喜欢的游戏无疑是《口袋妖怪》，但接触《口袋妖怪》时已经过了对事物非常痴迷的年纪了，更体现出的一种平静但长久的喜爱。真正的狂热迷恋游戏是在初中时代，那时买《街霸2》的港漫贴纸贴满文具盒，然后在课本空白位置上照着贴纸画。而周末由于有允许打FC游戏的大赦，在刚接触《超级魂斗罗》的某个周五晚上，本人甚至在睡梦中反复研究怎么无伤闯过第一关……

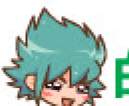

乌冬 记得《MHP3》发售的时候偷跑了一天，本来预订的那家淘宝商家是准备发售当天统一发货的，不过为了能第一时间拿到游戏，特地在偷跑的当天晚上跑到商家那亲自去取货。

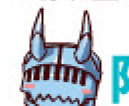

胧月 这问题实际是想窥探我们年少时的花痴状，看来只有乌冬轻描淡写地化解了。（乌冬语：请不要吐槽一个AKB饭。）对沉迷的游戏投入成百乃至上千小时，这是一种。还有就是在打完《数码恶魔传说》后，去找了大量宗教典籍看，神神叨叨了很长一段时间。

初三党

从189辑开始，我正式加入初三党了，游戏、动漫什么的只能放一边了，我决定在这一年内干巴爹（加油），考上好高中，然后毕业的那个暑假大补游戏，那时候的感觉就和游仙境没什么区别了吧。

广州 姚一帆


白菜：不禁让我想起自己以前也有这么段激励自己的日子……但是实际上假期越长，安排越多，拨给游戏的时间反而变少了。

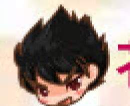

阿鲁：疯狂玩游戏要当心恶心、呕吐的后遗症……总体来说玩游戏还是适可而止比较好。


马修：回想本人高三毕业时候，终于可以不受限制地玩游戏了，但在狂补了一个月以后，每天打游戏的时间便缩到四五个小时了……

压力陡增

从高二转到高三，压力陡然增加，现在美术不太好（我是美术班），但老师说我骨骼精奇、根子清秀……呃，错了，应该是向上的积极的，所以说以后会死命逼我。唉，为了以后的幸福，妹纸，现在吃再多的苦也认了！

常州 神叹


苍穹：老师没说“你有一道灵光从天灵盖里喷出来，是百年一遇的武学奇才，维护世界和平就交给你了”云云？


马修：既然是美术班，那就在美术上多下些功夫啦，想当年本人不是美术班都天天苦练画技。


LIKY：马修的苦练画技掌门话题里说的在课本上画人吧……

只言片语 喜欢《Fate》，大爱Saber。（贵阳 XHX）

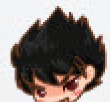
借出

悲催啊，中考后得到了老姐送的PSP，虽然当时说等高三时再“借”给她一年，可是……我高一还没读完就被强制“借”去了，呜……好多游戏才打到一半啊！

辽阳 Jhosua

**胧月：**你姐姐出钱买的，借去就借去吧。

**马修：**忍忍吧，少年，毕竟你姐姐是大股东，多想想她送你PSP的事，

**苍穹：**结合很多读者来信，这位同学在PSP借给姐姐之前，有没有备份存档？



变身

某一辑《掌机王SP》的审碟视频中小编一起吃粽子，听见鲁叔说：“把那个肉的给我。”我才知道原来鲁叔是肉食系的啊。

广州 穷宅

**马修：**吃粽子审碟……看了两遍才想起来，那辑本人因为忙碌没能去参与审碟和吐槽。

**酷洛洛：**难道有人会看着阿鲁的身形说他是草食系？

**半夏：**鲁叔养病期间搞不好就变成草食系，然后华丽丽变身回归，摆脱1块腹肌的形象了。

**白菜：**然后回再次华丽地进化为肉食系。

**阿鲁：**结果我被半夏骗了，她说的那个肉的实际上是枣子馅！

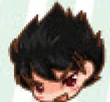
毛老师

参加斗剧有很多感触和惊喜，发现原来毛老师就是白菜老师啊！真的长得太像我们班一个同学的扩大版了，就好比3DS和3DS LL（笑）。有一个疑问，白菜老师是姓毛吗？还是身上有很多毛（说笑的）？

深圳 RG王子



**胧月：**知道“发毛”这个词吗？形容毛老师每次一出现就震慑全场。

**苍穹：**白菜老师可是少爷气质的胖次……不对，胖子，这是编辑部公认的了。

**马修：**记得有次和画师西瓜树说漏嘴说到了“毛老师”，西瓜树就问白菜是不是姓毛，话说这个称号到底能误导多少不明真相的人啊。

**白菜：**性格是从小养成的，体型是半路出家的。反正我不姓毛就是了（摊手）。



只言片语 希望PSV的《小小大星球》能有大惊喜。（合肥 WWY1151229）



在《掌机王SP》中我最喜欢的一位女性小编就是半夏，小编形象刚出来时我就被萌倒了。记得有一次在贴吧里发了无数召唤小编的帖子却一直不见回复，最终发现一个ID为“掌机王SP半夏”的回复。不知道是不是半夏姐姐本人。还有一次在贴吧里找到了马修后（用别人的账号）往马修的i贴吧里发了很多话，一直没有回复（哭），希望马修哥哥能关注一下你的i贴吧啊。

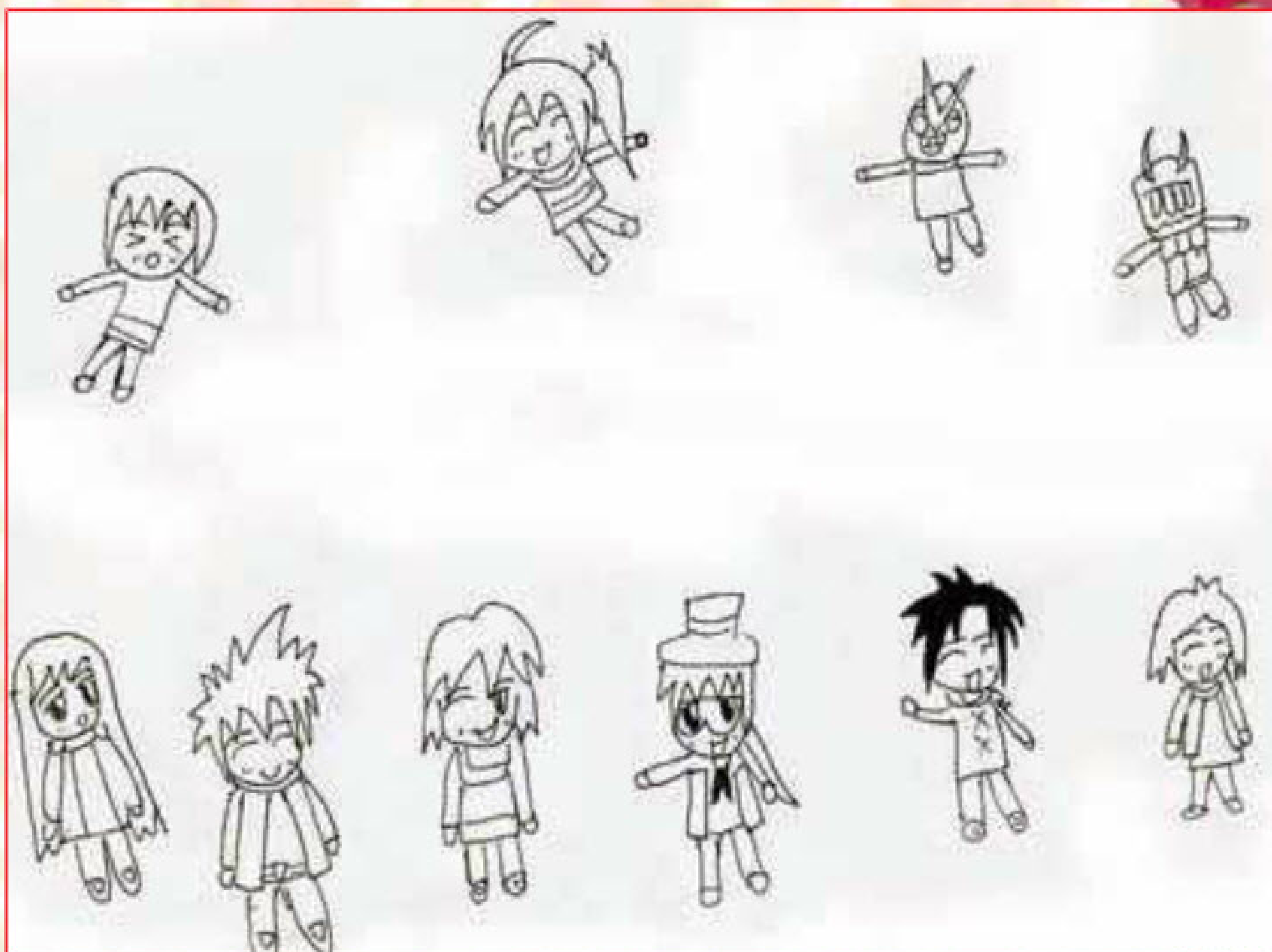
天空之宇

半夏：贴吧里的不是我哦，虽然我也在贴吧，但我只潜水围观，不发帖的，前一段时间我贴吧的头衔是穹妹乱舞，最近是撸叔跪下，略喜感（偷笑）。

苍穹：鲁叔跪下那个头衔是我提议的。

乌冬：到贴吧就变了撸叔跪下，是吧？

马修：虽然在贴吧注册很久，但i贴吧现在也没搞明白怎么用……贴吧头衔中最初的“新生拼盘”曾一度被我看成了“新生接盘”。话说天空之宇在春节时还给几个小编们画了像，本人和半夏还有专门的画像呢，这个则是画的部分小编。



188辑调查之如果给你一个去游戏公司工作的机会，你愿意去哪个公司？担任何种职位或工作？

不可能吧，亲。

永康 星之卡

当然是去Falcom啦，工作么……就担当剧本的设计好了！

包头 Let's rock

想去Gamefreak，当画师，让自己设计的精灵出现在《口袋妖怪》中。

重庆 LuiseWu

不想去，没能力，还是做个玩家比较好，有兴趣点的开个游戏店，这样会更好！

玉林 陈海松

我想去EA，担任煮咖啡的工作。

南宁 卢尚拓

Square Enix、SEGA或者大宇公司，我想帮忙画画之类的。

广州 洪哥

Capcom，除错部门。

杭州 Deepthoart

去Capcom，当老板，让他们给PSV做《MH》和《生化》！

上海 无控

Sony，游戏剧情编辑。

湛江 马骝

Sony，担任技术工人。

武汉 小枫

呃，去任天堂吧，跟茂叔多学点。

广州 陆毅基

189辑调查之目前你传教最成功的游戏，以及使用的方式

当然是“《AKB》系列”了，只要看到宣传PV式招贴画，哈哈，全都中招！

天津 JK

当然是《MHP3》啦，我为了“传教”把机器借给了好多人。

玉林

在我“残念”的人生里，很“残念”地没有成功唆使过一位朋友玩和自己一样的游戏。

桂林 艾斯

最成功？《口袋》吧，我用了整整一天时间教，然后让他知道了什么是种族值，什么是努力值，怎么打努力值，那劲儿费的……终生难忘！

太原 Zero

貌似我都是被“传教”的。

哈尔滨 柳非凡

《零之轨迹》，在我的推荐下，朋友都尝试玩了，都说不错。

玉林 陈海松

《怪物猎人》啊，言传身教，引起我班的狩猎高潮。

上海 Snake

GBA吧，刚参加工作时候，一个同事看着我玩就喜欢上了，然后买了，还和我交换了不少口袋妖怪。不过貌似不算传教，而是他自投罗网，哈哈。

深圳 肥猫

《怪物猎人》，教单位同事，口授。

北京 海豚

应该还是《口袋》吧……很小的时候抱着GBA到处现身说法。

惠州 Keita

只言片语 在对PSV的渴望中开始了我的节食攒钱计划，然而在美食的诱惑下PSV却与我渐行渐远……（大连 桃桃）

玩家画廊


乌鲁木齐 鱼梓酱

马修：嗯？这女孩子看着眼熟！

马修：这个表情配上画师昵称还是很有喜感的。



南宁 小智

马修：自画像地方真小系列之蛇叔，斯内克可就不是说说，而是把框给撑开了！

马修：又是这个华丽的家伙，还有那华丽到不行的经典造型……


武汉 云的边界


唐山 Mars

马修：自画像地方真小系列终于来到掌门人了，不过画中人物只是说说而已。


珠海 柳叶潇风

你一言我一语



高三了，好多游戏还没有玩，怎么办？

秦皇岛 7号

马修：放下，好好拼一年，等高考完了慢慢补——大不了坑掉几个。

玩《口袋 黑》，花了35分钟才钓上美丽龙。

天津 才子

马修：看到才子同学的诉苦我忽然想起当初玩《红宝石》用了整整一个下午才钓上笨笨鱼的往事，看来现在的设定还是人性化多了。其实35分钟真不算什么，《白金》中，本人在遇到闪电鸟后进行捕捉，足足用了50分钟。

有没有小编像我一样大爱音乐游戏呢？

肇庆 阿飞斯克

马修：音乐作为人类最早、最普遍以及非常具有感染力的艺术，不过音乐游戏么……并非人人大爱，比如苍穹和本人，穹妹是因为对传统类型游戏更执着，本人则是由于天生的节奏感差。

自从和你分开，玩游戏没兴趣，疯狂消费已不起作用，看来只有时间才能治愈打不起精神的我……

北京 房宽京

马修：咦？一直致力于绘画的房宽京同学这是……失恋了？其实也没什么，等以后一回忆，会发现因为失恋而痛苦是非常不值得的。

一次下课，班主任把班上3台PSP没收了，理由是不能将电子产品带入教学区。结果，班上从此之后再没出现过掌机。

南宁 鹰爪

马修：不能将电子产品带入教学区，这什么规定啊……那电子计算器怎么办啊。从而联想到作为很早一批学习会计电算化专业的本人也被迫学习过拨拉算盘——真是些散发着浓浓顽固气息的奇怪规定呢。

小时候要扫地、拖地板才能换取几小时的FC游戏时间——还好老家的面积不大。

汕头 Melmen

马修：嗯？你竟然可以用这么轻松的方式换来游戏时间，真的很羡慕。

刚买了掌机，于是我也可以躺在床上玩了！可躺着玩不超过半小时，要么脖子要么胳膊、肯定会酸，趴着玩肚子又压得不舒服，可我又实在喜欢躺着玩……

桂林 Jimmy

马修：说实话，真正躺在床上一直一个姿势玩比坐着要累。实在喜欢躺着玩就多换换姿势吧，培根大大说得好：姿势就是力量！

小编们工作的地方到底在哪啊？好几次看到在深圳，但寄信地址却是兰州，兰州离香港很远啊，为什么小编还能经常去香港看展览呢？

深圳 小小民

马修：其实小编工作的地方也早已不是秘密了——就在深圳，深圳和香港隔海相望，当然很方便过去啦。

记得当年表弟在放假时玩《空中魂斗罗》，听到其中有几句很奇怪的语音，我们也学着说，尽管不像但我们都很高兴，都笑了。

上海 顾春军

马修：这位朋友应该是马修的同龄人了，貌似只有游戏中语音少得可怜的时代，才会有模仿游戏中语音的独有乐趣。

3DS的《恶魔城》应该会很给力。

贵阳 孤狼

马修：说得就是么，可Konami……能不能先把《恶魔城》给出了再去忙活社交游戏啊。

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

地址	姓名	辑数及奖项
广州市	刘钊萌	182辑大奖
贵阳市	唐剑	186辑幸运奖

只言片语 《灵魂献祭》，重口味，我的最爱！（庐江 CJの小孩）

上海 Labit



马修：Q版初音，很不错啊。

湛江 小皮志



马修：初看以为是超梦，然后被酷洛洛告知是《无头骑士异闻录》中的赛尔提。

苏州 老总



马修：信封君的表情很坚定的说。

天津 才子



马修：一只很肥的企鹅在冰天雪地中似乎受到惊吓般傻站着。

昆明 ガンダム



马修：ガンダム同学的人物图，这次画的是《Seed》外传里的眼镜帅哥。

上海 坂田银时



马修：这种发型可以用一句诗来表达就是：犹撩头发半遮面。

玩家画廊扩大版

Bleach



马修：相当有气势啊，这种黑白分明的单色图有种说不出来的刚劲。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
一	188	玩家点评	王国之心3D 梦中坠落
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史

《掌机王SP》邮购信息



掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55、58辑，定价：16元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《PSVita专辑》：VOL.2 、3，定价：32元。《NDS宝典》：定价28.00元。《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11~13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌・桌游》：第9~12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 期待《使命召唤》，FPS大爱。（沈阳 赛伯拉斯）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

在《MH4》最近公布的视频中终于看到了新武器“操虫棍”的英姿了，动作确实相当帅气（让我想起孙悟空），看视频这武器是又能近战又能辅助强化的武器，甚至还可以跳跃，这实在是有点逆天，期待着Capcom早点放出试玩版让我们都解解馋吧。好了，下面来看看本次的问题。

PSP录视频方便吗？

苏州 杨天运

PSP录制视频还算方便，有两种方法实现，一种是通过官方的视频输出线输出音画到电脑（电脑必须装视频采集卡）来录制，不过这种只支持PSP-2000和PSP-3000机型，而且投入较高，需要另外购入视频输出线和电脑的视频采集卡；而另一种相对成本低廉，只需要一根USB线便可实现，前提是机器已经破解，利用插件RemoteJoy可以将视频画面通过USB线输出到电脑，然后直接便可录制，不过设置过程稍微复杂一点。从画质上来说，通过官方视频输出线录制的效果要优于USB方式。

3DS会推出中文游戏吗？PSV有多少游戏是中文的？

玉林 夏夏

港台版3DS的发售计划已经确定，9月28日就会有5款繁体中文3DS游戏随3DS和3DS LL主机一同首发，分别是《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《任天狗+猫》、《塞尔达传说 时之笛 3D》和《生化危机 启示录》。至于PSV方面，目前已发售的中文游戏如下表所示：

游戏名称	游戏类型	发行厂商	发售日期
忍道2 散华	ACT	Spike	2011.12.23
未知海域 黄金深渊	ACT	SCEH	2011.12.23
重力异想世界	ACT	SCEH	2012.2.9
苍翼默示录 连续变换扩张板	FTG	Arc System Works	2012.2.14
小小大赛车 公路之旅	RAC	SCEH	2012.2.22
大众高尔夫6	SPG	SCEH	2012.2.22
逃脱计划	ACT	SCEH	2012.2.22
真・三国无双 NEXT	ACT	Tecmo Koei Games	2012.4.12
Nikoli数独V	ETC	Hamster	2012.4.19
抵抗 燃烧天空	FPS	SCEH	2012.5.29
仙境传说 奥德赛	A・RPG	GungHo	2012.7.12
Persona4 黄金版	RPG	Atlus	2012.8.16

记忆棒的塑料裂了，用502胶粘起来可以吗？

天津 JK

应该没问题，但千万注意胶不要弄多了影响到插拔。

为什么诺基亚手机的耳机插到PSP上后声音巨小。

天津 张翌伟

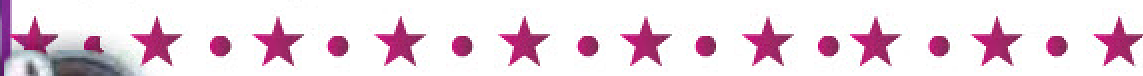
你的诺基亚手机的耳机应该是带线控功能的四段式接口（4个触点），它跟三段

只言片语 第一次玩《洛克人EXE2》不了解转换形态和战斗表现的关系，被坑个半死。（三明 Hisen）



◀同样的3.5mm耳机，白色的为三段式，黑色的为四段式。

式的PSP耳机插孔可能会有兼容问题，你可以试试把耳机稍微拔出来点点，不要插那么紧，也许声音会有改善，当然最彻底的当然是换一个普通的三段式耳机，另外，其他品牌的四段式耳机有些可以兼容PSP的耳机插孔。

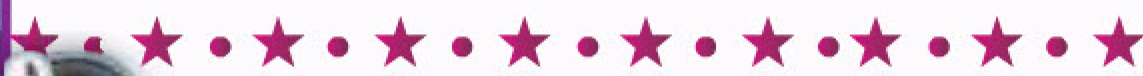


1.PSV的账号是不是要用什么“点卡”来充值？2.PSV的《未知海域》有一关要躲避敌人的攻击并逃跑，为什么总是过不去？

郑州 郭一帆



1.是的，可以购买“点卡”充值，淘宝上有很多，注意选择对自己的服务器购买。另外你也可以绑定信用卡充值，支持的信用卡包括JCB、MasterCard和Visa卡，不过有不少玩家反映很多国内的信用卡不支持，还是点卡靠谱一点。2.是丛林那一关吧，跟着翠西跑就是了，别犹豫。

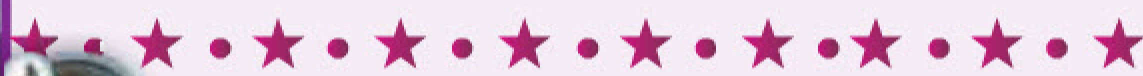


为什么我的PSV有时候待机（屏幕关闭了，但不是关机）待了一会儿PS键就会亮蓝灯，然后一直亮着不灭？我又没开机，怎么那个灯会自己亮？是系统的BUG吗？

南昌 郝峻峰

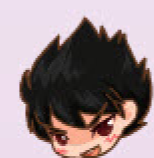


这不是BUG，当收到新信息时（比如LiveArea更新），PS键就会亮灯提示，只要阅读了信息这个灯就不会亮了。

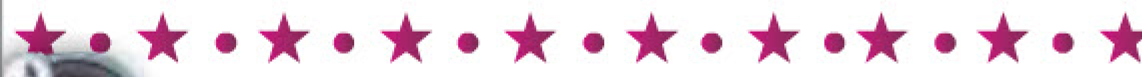


关于《生化危机 启示录》我有以下几个问题：1.在作战模式中武器箱只有两页吗？所有武器加上无限火箭筒什么的一共有14把，是不是要扔掉几把？2.在作战模式中的药草等物品能不能像突袭模式那样增加上限？3.能不能把作战模式中的弹药包位置说一下？4.作战模式的武器部件共有多少种？请列举一下。

湖北武汉 小枫



1.不需要，实际上不止14种武器，箱子容量会自动扩充；2.很遗憾，不行；3.作战模式中各类武器的弹药上限为——手枪400发、霰弹枪300发、冲锋枪700发、狙击枪300发、麦林枪200发，具体位置限于篇幅关系无法放出，小枫读者可以去查阅《3DS专辑》Vol.2上的相关资料；4.作战模式的部件43种，具体名称和获得方法也请参看《3DS专辑》Vol.2的相关资料。

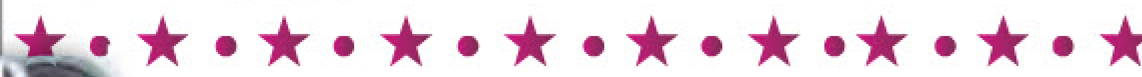


《初音未来 女歌手计划 f》中所有角色生日就只有特定日期才能触发么？有没有什么捷径啊？

广州 感冒菌



最简单的方法是调节PSV内置时间到角色生日再进入，也可以和角色好感度达到MAX（6级）然后就可以在商店购买蛋糕，将对应蛋糕送给对应角色就能直接拿到生日事件。



一些PSV港服游戏的有通行证，我可以在自己的日服机器上用么？

杭州 周子勤



很抱歉，虽然单人游戏部分照样正常，但需要通行证的联网部分是没法使用的，建议使用港服的账号进行游戏。如果同学坚持使用日服联网该游戏，那么就需要额外购买日服的通行证。



《口袋妖怪 黑2・白2》的隐秘之间怎么刷啊，我在剧情进去捉奇拉米的隐秘之间刷了五六趟，要么是道具、要么什么都没有，梦特性精灵呢？还有到底多少步里面才能刷新一次，我看有的写5000步，有的写500步，到底是多少？

南宁 Billy



隐秘之间刷新后可能出现精灵，也可能出现道具（有的是隐藏的），也可能什么都没有，这个不奇怪。至于刷新的步数，由于官方没公布因此也是大家不断尝试的，现在有说法是250步隐秘之间内就会刷新——不过即便这样还是不推荐守着一个隐秘之间刷，这样会非常枯燥，建议先继续完成流程，等把流程部分完成得差不多了，再逐个找到隐秘之间的所在地，按照自己的顺序挨个进入，走完一圈后最开始进去的隐秘之间便也已刷新了。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

朱鑫嘉　昵称：不吃鱼的猫

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室
邮编：226014　QQ：1034542293
电话：18260595802
想说的话：祝《掌机王SP》越来越好。

黄雷　昵称：控仙

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP-3000
喜欢的游戏：《MH》、Key社作品、Falcom作品
地址：广东省梅州市梅江区梅园新村广发大厦1305室
邮编：514021　QQ：1198591746
Email：hl940525@163.com
电话：2323111
想说的话：一句话证明你了解控仙：“这货什么都控！”

许育源　昵称：元

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP3》
地址：广西南宁市青秀区滨湖路80号5栋2单元513号
邮编：530028　QQ：624921437
Email：624921437@qq.com
电话：15578688095
想说的话：无。

陈裕燊

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF零式》、《MH》
地址：广西玉林市博白县博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：736403580
Email：736403580@qq.com
电话：15507757933
想说的话：《秋叶原之旅》汉化啦！《噬神者》汉化啦！

只言片语 对《跨界计划》怨念了，没有主机也要过过眼福！（柳州 艾斯）

李锦威

昵称：艾斯

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《怪物猎人》
地址：广西桂林市建干路12号桂林理工大学
邮编：541004　QQ：414791304
Email：lijinwei414791304@163.com
电话：13737717101
想说的话：最近几辑都脱页了……

梁子斌

昵称：阿斌酱

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥3D大陆》
地址：广西南宁市宾阳县时代嘉园7栋2单元201
邮编：530400　QQ：675959910
Email：675959910@qq.com
电话：18776123994
想说的话：又想攒钱买PSV，又想拿钱来买新出的3DS游戏的某高三党淡定路过。

蒲智

昵称：水莲下的鱼

性别：男 年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《街霸》
地址：四川省成都市新都区西街102-2-2
邮编：610500　QQ：1397416963
Email：这是啥？　电话：13086681452
想说的话：讨厌战略性的游戏，好吧，我承认这只是智商的问题……

义嘉鸿

昵称：handtime

性别：男 年龄：18
拥有掌机：一台半坏的iDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《太鼓之达人》
地址：广东省深圳市南山区西海明珠花园A3座13B
邮编：525100　QQ：906756099
Email：906756099@qq.com
电话：0668-7228576
想说的话：玩遍了《口袋》五个世代，我还没有联过一次机。

王煜堺

昵称：zero

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《秋之回忆》、《怪物猎人》
地址：山西省太原市万柏林区太原市外国语学校。
邮编：030024　QQ：1978883292
Email：1978883292@qq.com
电话：13593154130
想说的话：以后再也不乱填回函表上的地址了……

赵雪枫

昵称：小枫

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、PSP、3DS
喜欢的游戏：《生化危机 启示录》、《MHP》
地址：湖北省武汉市江夏区江夏大道49号美加湖滨新城209-1-502
邮编：430223　QQ：466408333
Email：466408333@qq.com
电话：13995539227
想说的话：去深圳玩了一趟，感觉很好。

柳晗炀

昵称：柳梦凡

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》、《FF》、《梦幻之星》、《伊苏》、《轨迹》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区邮政街345号
邮编：150006　QQ：290233090
Email：625195398 电话：15204631007
想说的话：为了3DS而奋斗吧！

张翌伟

昵称：JK

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》
地址：天津市河西区友谊路谊诚公寓3号楼4门201
邮编：300061　QQ：734255958
电话：13920922970
想说的话：没想到连《噬神者》都被汉化了，ACG汉化组V5。

只言片语　《新·超级马里奥兄弟2》是我惟一打算入手的3DS游戏。至于为什么？纪念被任天堂坑钱的日子……（太原 zero）



苍穹



◎特刊期间工作繁重，但还是在9月18日挤出时间试玩了《生化危机6》的全新DEMO，一玩就是7遍……个人认为Jake和Sherry篇最有机会出彩，期待两个年轻人在正式版中的表现。为了联机特地购置了PS3的蓝牙耳机，留了大半年的假期也终于可以派上用场，万事俱备、只等发售！

◎《生化危机 诅咒》CG电影个人还是比较满意的，除了Leon和Ada这对老冤家的对手戏，暴君大战舔食者的场面也非常精彩，还有向2代和4代致敬的小桥段。

◎TGS期间让我决定购入PSV的作品终于公布——《跨过我的尸体》续作！蓝色PSV也比较合个人的口味。

纸鸢



◆阴差阳错之下，在这个夏天，我又过了一次"暑假"，并且在9月开学的时节里又及时结束了自己的这个"暑假"，这感觉真是有点奇妙。

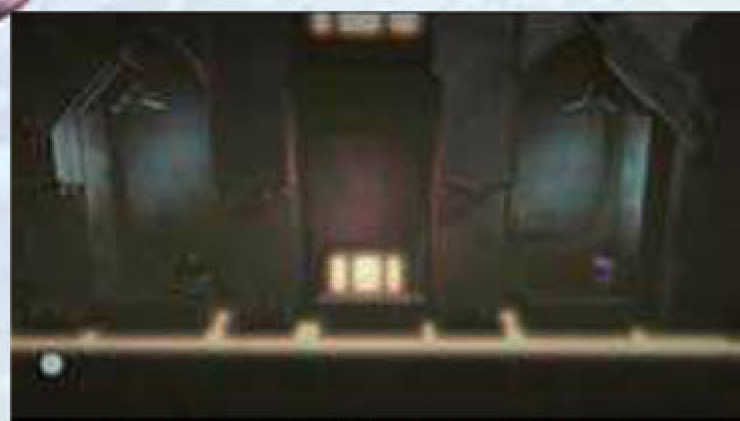
◆新的欧洲足球赛季已经开始了一段时间，但是由于忙东忙西什么比赛都没看，直到昨天才看了两场英超，并且都是强强对话。比赛怎么样不说了，还是英超的比赛时间最照顾亚洲球迷啊。

◆不要抱怨或者沉迷于过去，因为过去的都已经过去了——这句话说起来简单，做起来真的很难。

酷洛洛



◎因为攻略原因，这段时间都泡在《小小大星球》里，发现这游戏的联机系统实在太人性化，联机好友可以在关卡的中继点出现，达到随时帮助玩家的目的。要是《怪物猎人》这类游戏也可以这样，在狩猎途中乱入帮忙，那帮忙的人出场时得有多帅气！



◀感谢一路帮忙收集道具的好友夹子等人，虽然电信和网通是世上最远的距离。

胧月

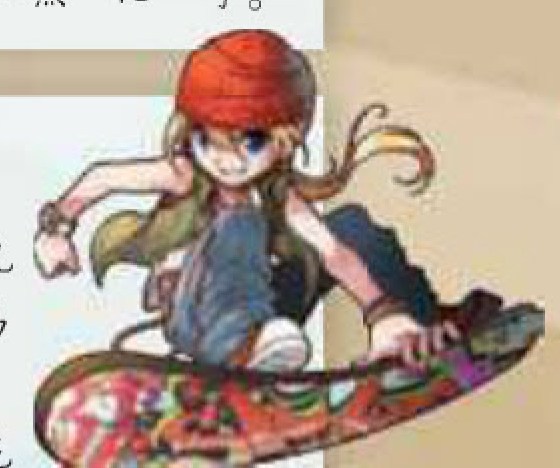


★以前一直自诩长得少相，其实大概是没有真正地到社会上走过，瑟缩在自己的乐园里，不成熟罢了。与五分无病呻吟、五分反向炫耀的年轻人们不同，本人是正儿八经地奔三了，照照镜子一看，所谓的学生脸不知何时已经变得一副大叔相，明明年初还不是这样。

★《真4》的场景制作得还行，迷宫维持了《真3》的第三人称视角固然不错，可战斗又欣赏不到仲魔的凛凛身姿，只有下屏的几张立绘。唯一往好的方向猜想，那就是本作的恶魔数量非常大，没有那么多资源一一补充3D模型——说白了就是省钱呗。相比之下，《俺尸2》的新画面诚意满满，非常期待。有人会说："你这画面厨懂不懂游戏玩的是什么？"画质高低先不谈，我在意的是游戏画面给出的信息多寡和投入感，画面至上论固然不对，唯轻画面的观点想来也对不到哪里去。

★索尼的展前发布会尽管还是很有心无力，但相比第一次的"天国"，好歹让人看到了那么一点"心"了。

LIKY



◆终于将《未知海域 黄金深渊》爆机了，掐指算算，玩了9个多月，真不容易啊。（汗）

◆我的PSV最近终于不再闲着，《花边骑士》占用了不少时间，这里要夸一下游戏的厂商真的挺厚道，像这种游戏免费、内购收费的游戏，玩到现在还没有遇到那种非要收费买东西才能过得去的坎，实在是业界良心，相比之下iOS上大把的坑爹"免费"游戏实在是陷阱多多。

◆之前不太明白一部台湾电影为什么获得那么高的评价，直到我花了5个小时看完之后，我深深地被震撼，《赛德克·巴莱》，一部悲壮的史诗，我深深体会到，信仰和热血对于一个民族有着多么重要的意义。

澄香（美编）



☆换了新电脑一时间有些不适应，还好一些问题只要发挥一点研究精神都是可以解决的。

☆最近记忆力很不好，还发生一次锁门之后才记起忘拿钥匙的状况，虽然最后找开锁公司把门给打开了，不过开锁公司开价也是挺让人不能接受的。最后只能安慰自己至少门打开了。



白菜

□参加TGS凯旋归来。《大神 绝景版》虽说并没有想象中那么绝景，不过倒也不至于泼人一脸冷水，还是可以期待一下。《无尽传说2》的手感极赞，主人公使用双刃攻击时爽快度爆表，变身之后的个人表演秀招招拉风。《乔乔奇妙的冒险 全明星之战》非常抢眼！虽然试玩版只能使用4个角色，但看得出CC2是用心去做了这款游戏。当公众日里NBGI展台大屏幕播放PV2时，无数FANS驻足观看。这简直就是必买的神作。另外真是没想到承太郎的声优小野大辅竟然能发出这种低沉硬汉的声音。

□TGS上玩到的最雷的游戏，当数Wii U平台上的《铁拳 TT2》。先说一下，Wii U的操控器拿起来就感觉是将3DS LL再加大了一号，但是十字键和按键依然很小，操作《铁拳》这种要求精度很高的游戏肯定力所不及。然后不得不吐槽一下这个试玩版，是"《马里奥》系列"的特殊场地，场上不断出现蘑菇和毒蘑菇，角色吃到蘑菇会变大，之后所有上段技打不到对手，浮空连也会有很多连不上，而吃到毒蘑菇则会损血和变小。最后场上还会出现星星，吃到的角色一定时间内无敌……

□《苍翼默示录 刻之幻影》的第一次试玩在ARC展台，趁着媒体日人少，上去摸了两把。改变非常大，简直就变成了另外一个游戏一样，终于不会被人说换汤不换药了。



马修

◆由于MUG高手鲁叔在家休养，《节奏猎人》录视频的任务便交给了本人。这游戏一开始我冲《口袋》的BGM下了试玩版，但玩了两次后自觉节奏感太差便放弃，如今任务在身索性买了正式版硬着头皮去打——意外地好玩，而且内容也相当丰富。

◆继续关注《中国好声音》，好评如潮的盲选之后的晋阶还是没能逃得了各路媒体的八卦和绯闻，这里祝愿没能走到最终决赛的选手们能继续坚持自己的音乐梦想。而作为观众来说，里面导师的一些争议性选择我还是能接受的，但21日的那集因为让赞助媒体逐排举牌宣传而把哈林老师组的选拔赛给拦腰斩断就太过分了。

◆本人更早追看的综艺节目是《爱笑会议室》，以都市俗人俗事为题材的喜剧小品明显比传统的农村题材小品更贴近城市人的生活。但由于所在片区的有线电视台把黑龙江卫视给取消了，因此差不多也有半年没看了，前一阵在网上看，发现人员变动也蛮大的……



咕噜（美编）

◆今年的油价起起伏伏好多次，都已经见怪不怪了。每次有涨跌的消息出现我都会顺便安慰自己一下，涨价了以后出门大不了就少开了。油价涨了，但"双节"期间高速路可是免费了，这可是振奋人心的好消息。如果双节期间汽油和月饼也能免费就更好了，走着免费路、用着免费油、吃着免费月饼，哈哈！配套的感觉肯定好。

◆最近很火的娱乐节目《中国好声音》近期迎来了4进1的残酷拼杀！其中99家媒体评审举牌投票看了就想直接换台，实在是让人受不了。

◆人有时就像刺猬，距离太近，容易扎到，保持一个紧密安全的距离，才是人与人相处之中最好的方式。

阿鲁

■经过不算太久的等待，AKB48的第27单顺利到手，当然这作为入坑后每张单曲都会入手的本人来说没什么好说的，但是在这次的两张CD里我竟然抽到的都是乌姐（高柳明音）的生写真！这是上天在暗示我换推么？（笑）

■最近家里新办了网，并获赠了一台山寨平板电脑，于是母亲便沉迷到经典游戏《愤怒的小鸟》的世界中了，目前已打完全部关卡。而我一个朋友的母亲玩这游戏甚至沉迷到每一关挑战3星评价……这游戏难道是妇女杀手么？



乌冬

◆这次AKB的猜拳大会中白菜的全选拔记录非常可惜地中断了，不过输了后的大杀必死可以说是本次大会中最大的亮点，另外不少成员的胜负服也给人留下了很深的印象，反观本届的猜拳冠军PARURU无论是在讲话还是衣装上都没给人留下太多的印象，不愧是自称"一无是处偶像"。（笑）

◆之前还担心《MH4》会为了高低差要素而牺牲武器的数量，现在看来这个担心是完全多余的，不但一个不少，还有新武器操虫棍。现在就看C社肯给多少新动作给旧武器了，如果能有像《MH3》长枪的反击刺那样的决定性新动作，说不定一些使用率低的武器都能翻身。



半夏

★放假回家一半多的时间都在工作，没能好好陪陪爸妈，几乎没能出门略感遗憾，不过家乡的螃蟹真肥啊（流口水）。

★《雷顿教授》、《逆转裁判5》、《雷顿 x 逆转》的最新宣传视频真是让人热血沸腾，看来必须入一台3DS了，我的书包真是越来越沉了。

★白菜老师在TGS试玩到了上面我提到的三款游戏，还试玩了《MH4》等大作，令人分外羡慕嫉妒，如果他不记得带手信回来我一定要在下辑小编寄语狠狠举报他。



sienna（美编）

◆这次截稿完就是中秋节和国庆节，可以好好休息一下了，开心。

◆最近的每一天都过得好充实。

◆现在最头疼的就是下班了吃什么呢，公司楼下的店基本都吃过了，来来去去就是那几家，好不容易看到有一家在装修，还期待着又可以多一个选择了，谁知看到他们在装招牌的时候是什么酒店——开家吃的不行吗？



Juxi（美编）

◆接二连三发生一些不顺的事情，整得人焦头烂额，其实对于某些人某些事并没有那么高标准、严要求，即使这样也还是会有很多不如意的时候。

◆若要生活愉快非得把自己先踩成一块地毯不可，否则总有人来替天行道，挫你的锐气，与其待别人动手，不如自己先打嘴巴，总之将本身毁谤得一钱不值，别人的气也就平了，也不妒忌了——亦舒

栏目主持：白菜

火热秘技

朋友的外婆去世了。希望老人家在天国过得祥和，也希望朋友能够早点打起精神来。



机动战士高达AGE 宇宙驱动版/宇宙加速版

机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ/ユニバースアクセル

●密码

在游戏中输入密码可以获得机师或机体设计图。以下是目前已经公布的部分。

密码	获得机师/设计图
トルージンベースのエース	机师：フリット・アスノ（青年）
ドクロをかかげたえいゆう	机师：キャプテン・アッシュ
うらぎりのXラウンダー	机师：ジラード・スプリガン
せんじょうのきょうせんし	机师：デシル・ガレット（青年）
なもなきせんしをつぐもの	设计图：AGE−1グレイダス
ナインテイルのつかいて	设计图：AGE−1バドラン
エースパイロットのあかし	设计图：AGE−2SP
てんくうのアマテラス	设计图：AGE−2アマテラス
せんじょうのセラフ	设计图：AGE−2セラフ
キバをもつあおきせんぷう	设计图：AGE−3ザメルガ
しんくのシャルドール	设计图：シャルドールM
あらくれもののきたい	设计图：デスペラード・セグ
やみをかけるオオカミ	设计图：ジェノアスCナハト
かいぞくのほこり	设计图：Gサイフォス
れんぽうのXラウンダー	设计图：ティエルヴァ・ドミナ
てんくうのそげきしゅ	设计图：シーラ・クロノス





恶魔召唤师 灵魂黑客

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●1回合击破最终BOSSマニトゥ

先决条件：

1.マニトゥ为物理类型。

2.2周目。

队伍构成		
LV68主人公	LV68ネミッサ	LV7造魔
妖兽フェンリル	死神ゲーテ	死神ケルヌンノス

VS大灵マニトゥ（物理类型）（HP24096）

行动顺序	行动	伤害
フェンリル	マカカジャ	−
造魔	无限の挑发（油断）	−
主人公	物反镜	−
ネミッサ	メギドラ	1200
マニトゥ	アタック（反射）	4800+9600+600
ゲーテ（魔40知40）	悪魔の一喝	3800
ケルヌンノス（魔40知40）	マハザンマ	4400
	伤害合计	24400

仲魔能力
妖兽フェンリル：持有マカカジャ、タルカジャ、テトラカーン，速40
死神ケルヌンノス：持有マハザンマ，魔40、知40
死神ゲーテ：持有悪魔の一喝，魔40、知31
造魔：持有无限の挑发，LV7，速24、防御38，由珍兽オリバー和怪异ターボばあちゃん作成

解说：

由于マニトゥ是ニュートラル，因此“天罚”和“ジャッジメント”对其无效。为此，将作战定为不培育主人公与ネミッサ的耐力，而利用攻击反射造成伤害。

事先将ネミッサ（防御3）的HP控制在比造魔还低的情况下受到攻击，加上两侧的主人公（防御1）与造魔（防御36）一起进行反射，造成大伤害。



但光是这样还不足以击倒BOSS，因此还需要看准物理类型マニトゥ的弱点，以魔法进行攻击。首先让速度40的フェンリル发动“マカカジャ”，成功的话就能使其油断并发动“ラクンダ”。接着造魔咏唱能发动4次伤害两倍效果的“无限の挑发”，然后让新月时能造成两倍伤害的死神们咏唱魔法（对物理类型マニトゥ造成1.5倍伤害）。虽然万能系魔法对物理类型マニトゥ无法提升伤害，但使用“ジオンガ”会因为造成BOSS感电而无法反射攻击，因此让ネミッサ使用“メギドラ”。

PSP 日版

最终幻想III

ファイナルファンタジーIII

●初学者常见问题解答

Q：推荐的职业是？

A：只要保证初期队伍中有一名回复职业，古代の民の迷宫后队伍中有两名回复职业，基本就不会有任何问题。看玩家自己的喜好决定吧。

Q：フェニックスの尾的入手方法？

A：フェニックスの尾在任何店里都买不到，只能在各处的宝箱中拾取。

Q：让死去的同伴复活的方法是？

A：使用フェニックスの尾，或是咏唱レイズ和アレイズ的魔法就能使其复活。或者是在各个街道、村庄中调查复活之泉也能使其复活。注意只是回复HP与MP的泉水是无法让死者复活的。

Q：ゴールドルの馆中没有钥匙，怎么继续前进？

A：让其中一名同伴转职成シーフ，然后用“ならびかえ”将其排到队伍最前端，就能打开锁继续前进了。

Q：如何让インビンシブル飞越山头？

A：インビンシブル能够飞越的山头，仅限于インビンシブル一半大小左右的小山头。

Q：想要收集モンスター图鉴，但有些敌人怎么也找不到？

A：比较容易引发这类问题的敌人如下。

フリアイ：オーエンの塔，一开始的区域。

プテラノゴン：时の神殿，留下リュート的区域。

シードラゴン：完成ゴールドルの馆后，前往サロニア之前的海上。

サハギン：ネプト神殿附近。

イエロードラゴン：クリスタルタワー（低几率）、隐藏迷宫（高几率）。

グリーンドラゴン：クリスタルタワー的6阶（低几率）、隐藏迷宫（高几率）。

レッドドラゴン：クリスタルタワー的7阶（低几率）、隐藏迷宫（高几率）。

ヒュドラ、ダブルドラゴン：暗の世界，从中央魔法阵的前方到最终BOSS的路途中。

Q：二周目继承存档有什么特典吗？

A：没有，跟一周目完全相同。



栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

TGS期间，3DS和PSV都陆续公布了一些未定新作的发售日，然后PSV在最为重要的年底档期还是几乎一片空白，更多值得期待的作品要等明年2月以后才能玩到——这其中包括了《灵魂献祭》的延期。PSP在未来两个月的软件阵容还是不错的，就游戏数目来说甚至完全不逊于3DS。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年10月					
1日	乐高指环王	LEGO Lord of the Rings	Warner Bros	A・AVG	29.99美元
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
11日	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ−キティといっしょ！ ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
30日	变形金刚 领袖之证	Transformers Prime: The Game	Activision	ACT	29.99美元
2012年11月					
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ−ルドサッカ−ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	4980日元
8日	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
8日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～！	Furyu	ACT	5229日元
15日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！ シンデレラレッスン	NBGI	SLG	5040日元
15日	解放之剑 艾克希布	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
15日	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3！！ 元堂守传说	Level-5	RPG	5800日元
16日	索尼克全明星赛车 变形	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	RAC	29.99美元
20日	守护者的崛起	Rise of the Guardians: The Video Game	D3 Publisher	A・AVG	29.99美元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストル−パ−ズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险老爷子邪和1000个朋友邪	でんぢゃらすじ−さん邪と1000人のお友だち邪	NBGI	ACT	5040日元
29日	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO−ナルト−SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	5230日元
29日	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	5980日元
2012年12月					
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 热风	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト−ン ネップウ	Level-5	RPG	5500日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト−ン ライメイ	Level-5		5500日元
27日	幻想生活	ファンタジ−ライフ	Level-5	RPG	5800日元
2012年冬					
未定	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ−トと∞迷宫（むげんだいめいきゅう）～	Pokemon	RPG	售价未定
2012年内					
未定	纸片马里奥 贴纸之星	ペ−パ−マリオ Sticker Star	Nintendo	RPG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ−ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2013年3月					
未定	怪物猎人4	モンスタ−ハンタ−4	Capcom	ACT	售价未定
2013年春					
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッタ−（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ−ル ヒ−ロ−ズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
2013年内					
未定	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遗产	Level-5	AVG	售价未定
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	售价未定
未定	联合02	GUILD02	Level-5	ETC	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年10月					
25日	心跳回忆 女生版 双重包	ときめきメモリアル Girl's Side ダブルパック	Konami	SLG	3990日元

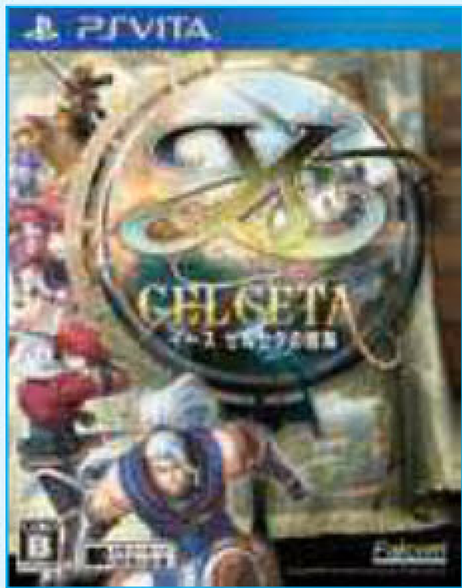


9.27

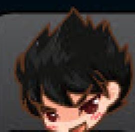
伊苏 塞尔塞塔的树海

◆Falcom◆A·RPG◆7140日元





“《伊苏》系列”从PC转战自掌机平台后取得了不错的成绩，大家这就能在PSV上玩到该系列的最新作了。红发亚特鲁在前往树海时因为某些原因失去了记忆，在朋友们的帮助下，他将再次踏入树海，寻找失去的记忆以及树海的秘密。最终亚特鲁能否完成自己的目标，就让我们拭目以待吧。



10.4

启魂者

◆Image Epoch◆RPG◆6279日元





本作有《噬神者》的人设曾我部修司加盟，大名鼎鼎的野岛一成负责剧本，剧情中穿插着精美的动画，配合Image Epoch所打造的日式RPG系统，算是近期PSP平台值得关注的作品。游戏剧情以反抗神机教会的启魂者组织展开，主人公法雷鲁等人将凭借魂之力与强大的教会进行抗争，并设法解救被困的光之民。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年10月					
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ-ルド クラス サッカ-	EA Sports	SPG	5980日元
18日	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
18日	纸盒战机W	ダンボ-ル战机W	Level-5	RPG	4980日元
25日	街头霸王对铁拳	スト リ-ト ファ イタ-×铁拳	Capcom	FTG	4990日元
30日	刺客信条Ⅲ 自由使命（美版）	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	ACT	39.99美元
30日	极品飞车 新·最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	39.99美元
2012年11月					
15日	刺客信条Ⅲ 自由使命（日版）	アサシン クリ-ド Ⅲ レディ リバティ	Ubisoft	ACT	6090日元
20日	索尼全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	ACT	39.99美元
29日	Fate/stay night 新星	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川Games	AVG	6300日元
29日	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	ト ト リのアト リエ Plus ア-ランド の炼金术士2	Gust	RPG	6090日元
2012年12月					
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年10月					
4日	启魂者	ソ-ルト リガ-	Image Epoch	RPG	6279日元
4日	召唤之夜3	サモンナイト3	NBGI	S·RPG	3990日元
4日	圆桌的学徒 永恒传说	圆卓の生徒 The Eternal Legend	角川Games	RPG	6090日元
4日	机密钱财 300天赚3000万美元的方法	コンフィデンシャルマネ- ~300日で3000万ド ル稼ぐ方法~	Idea Factory	AVG	6090日元
11日	恶魔恋人	ディアボリック ラヴァ-ズ	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ-ルド クラス サッカ-	EA Sports	SPG	4980日元
18日	不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来のシレン4 Plus 神の眼と悪魔のヘソ	Spike Chunsoft	RPG	4620日元
18日	恋爱随意链接 预知随机	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	AVG	6280日元
18日	纸盒战机W	ダンボ-ル战机W	Level-5	RPG	4800日元
18日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲	アイド ルマスタ- シャイニ-フェスタ ハニ- サウンド	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 跃动音符	アイド ルマスタ- シャイニ-フェスタ ファンキ- ノ-ト	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 诱人曲调	アイド ルマスタ- シャイニ-フェスタ グル-ヴィ- チュ-ン	NBGI	MUG	5980日元
25日	快餐店之恋4 夏之记忆	Piaキャロットへようこそ！！4 ~夏の记忆~	GN Software	AVG	6279日元
25日	精神创伤的辐辏 阴影 Ⅱ	トラウマの辐辏 TENEBRAE Ⅱ	Boost On	AVG	3969日元
25日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ-たぶる 学园ドッグ・イヤ-编	Boost On	AVG	6090日元
2012年11月					
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ-ルド サッカ- ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	3980日元
15日	解放之剑 艾克希布	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
15日	召唤之夜4	サモンナイト4	NBGI	S·RPG	3990日元
22日	幸运之杖2 FD 献给你的终章	ワンド オブ フォ-チュン2 FD ~君に捧げるエピロ-グ~	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	玻璃心公主	グラス ハ-ト プリンセス	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	圣斗士星矢Ω 终极小宇宙	圣斗士星矢Ω アルティメット コスモ	NBGI	ACT	5230日元
29日	遗失断片 侦探物语全集	ミッシングパ-ツ ザ・探侦スト-リ-ズ コンプリ-ト	日本一Software	AVG	5040日元
29日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	假面骑士 超巅峰英雄	假面ライダ- 超クライマックスヒ-ロ-ズ	NBGI	ACT	6280日元
29日	学园战争	スク-ルウォ-ズ	QuinRose	AVG	6300日元

DVD光盘内容导视

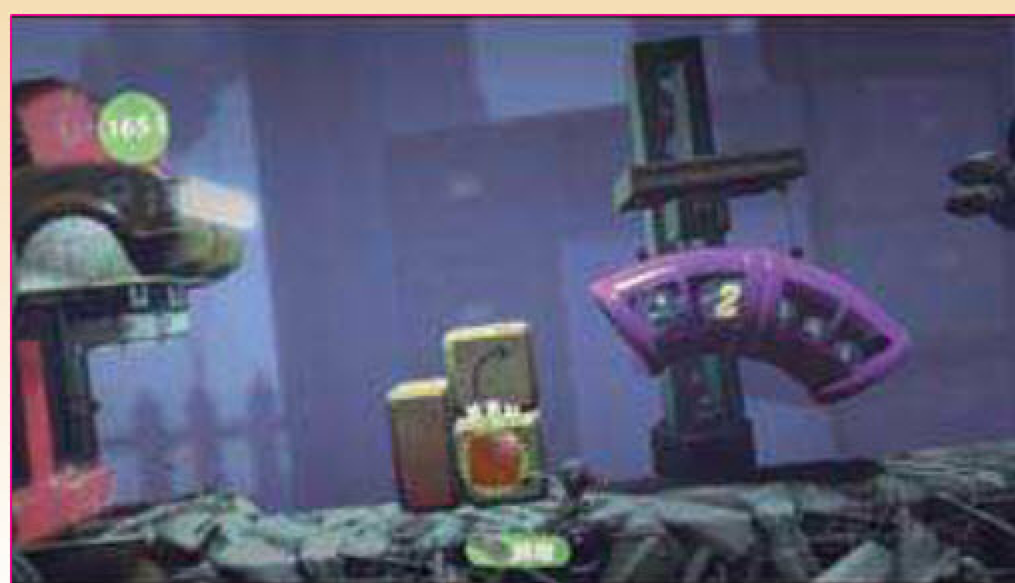
TGS 2012 索尼发布会



新作特搜队

- 节奏猎人 和声骑士
- 加速世界 银翼觉醒
- 战国无双 编年史 2nd
- 小小大星球
- 恶魔召唤师 灵魂黑客
- 模拟生态圈





游戏展望台

- 雷电十一人GO 2 时空之石
- 热风・雷鸣
- 逆转裁判5
- 雷顿教授对逆转裁判
- 雷顿教授与超文明A的遗产
- 幻想生活
- 怪物猎人4
- 口袋妖怪不可思议的迷宫
- 伟大之门与无限迷宫
- 真・女神转生Ⅳ
- Fate/stay night 新星
- 灵魂献祭
- 噬神者2
- 特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士
- 梦幻之星在线2
- 英雄传说 零之轨迹 进化版
- 纸盒战机W
- 解放之剑 艾克西布
- 不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐
- 圣斗士星矢Ω 终极小宇宙
- 遗失断片 侦探物语全集

《怪物猎人4》制作人演示



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《怪物猎人4》的制作人演示视频中，制作人手中拿着的3DS是什么颜色的呢？

A：黑色　　B：白色　　C：红色



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年10月18日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第193辑上公布，敬请关注。

大奖

- 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版） 1名
- 北通2267震动手柄 1名
- 北通MVP特洛伊手柄 1名

幸运奖

- 北通原生铜MICRO微型数据线 1名
- 北通中国风保护胶套 1名
- 北通中国风晶透水晶盒 1名
- 北通原生铜MINI迷你数据线 1名
- 北通原生铜HDMI高清线 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第189辑中奖名单



中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名 手柄

佛山市	陈其圣
天津市	牛佳琳
北京市	周任

幸运奖 5名 掌机周边

沈阳市	汪亮
永康市	杨剑
海门市	张鑫淼
吉林市	张忠鹏
上海市	郑一帆

《掌机王SP》第189辑DVD问答—中奖名单

玉林	陈海松
上海	何匡洲
哈尔滨	柳晗炀

答案：B

PEGA精美游戏周边 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本手册随盘附赠不能单独销售　　掌机王光盘定价：16元